

СТРАНА ИГР

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

Главные события 2007 года

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Генералы тибериевых
карьеров

ВИДЕО

Far Cry 2
вы найдете на нашем
DVD

А также: Ace Combat 6: Fires of Liberation, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Endless Ocean Avencast: Rise of the Mage, Sudden Strike 3: Arms for Victory, Золотая орда

04#253

ФЕВРАЛЬ | 2008

(game)land
hi-fun media



publishing for enthusiasts

08004

4607157100056

Дьявол May Cry 4

ТЕМА НОМЕРА

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED

TM

UBISOFT



Революционная система управления персонажем.



Взаимодействие с топкой и истребование ее в своих целях.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Графика нового поколения,
изобилующая мельчайшими деталями.

Использование объектов игровой обстановки
для выполнения заданий.

Невероятные акробатические трюки
в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. UeveLink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Nacon.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все материалы имущественных прав на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется
Тел. поддержка: (812) 252-46-12 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.udream.ru
Оптовый продажа: Москва, (495) 363-46-14, naftaly@udreamgate.ru Санкт-Петербург: (812) 252-49-49, akella@udream.ru
Ростов-на-Дону: (863) 290-79-42, akella@ru.akella.ru Новосибирск: (383) 227-74-44, akella@nbs.akella.ru;
Екатеринбург: (343) 257-34-42, akella@yek.akella.ru

Представительство на Украине - Мультигейм - www.multigame.com.ua
Филиал ООО "Мульт Нашгейм" в Санкт-Петербурге (для грибникорское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.27, тел/факс: (812) 252-49-49



Настройся!

www.akella.com



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ФЕВРАЛЬ
#04(253)
2008

Всем привет!

Если в прошлом выпуске «СИ» мы подводили итоги года и раздавали награды особо отличившимся играм, в этом номере настала очередь вспомнить те индустриальные события, что мы освещали в журнале с прошлого января. Как провожали на покой Dreamcast, какие перестановки произошли в руководстве Sony после увольнения Кена Кутараги, с чего начались судебные злоключения Manhunt 2 и на что ушли капиталы российских студий – наши хронологи задокументировали все. Между тем разработчики спешат порадовать нас подробностями грядущих хитов (не пропустите материал о дополнении к Command & Conquer 3!), а на магазинных полках начинают появляться давно ожидаемые новинки. Не меньше Хидео Кодзимы с Metal Gear Solid 4 наше воображение несколько Е3 и TGS подряд терзали разработчики из Capcom: и рассказами, что Данте больше не главный герой Devil May Cry 4, и обещаниями сделать бои еще более стильными и задорными. Оправдались ли все ожидания? Подробней об этом расскажет тема номера, но отдельно хочется рассказать вот о чем: предыдущая Devil May Cry настолько преуспела в подкidyвании задачек геймерам, что к «нормальному» уровню сложности невозможно было подступиться без основательной прокачки. Ныне же «нормальный» уровень полностью соответствует своему названию, да и в целом DMC 4 на редкость дружелюбна к новичкам. «Позор!» – скажут пуристы. – «Как можно потакать вкусам широкой аудитории?» А мы, напротив, радуемся, ведь теперь нет «достойных» и «недостойных» проходить игру, а для ценителей испытаний у Capcom всегда припасены и уровень «хард», и Bloody Palace.

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolsert@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболова	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovskiy@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskiy@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitreva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймаданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилорик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов игровой группы
Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	gorjacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алексина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела оптовое распространение
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	подписка
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	региональное розничное распространение
Татьяна Кошелева	koshelova@gameland.ru	
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	
Телефон (бесплатный)	горячей линии редакционной подписки:	8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	----------------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	dmitri@gameland.ru	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	shostak@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	romanovski@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	stepanovm@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	leonova@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	pluschев@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	ladyzhenskiy@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev	pluschев@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:

Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kuivola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



ВСТРЕЧАЮТСЯ
КАК-ТО СОНИК С МАРИО,
И ДАВАЙ НАПЕРГОНКИ
БЕГАТЬ!

109

ENDLESS OCEAN

ВСЕ ТАЙНЫ ОКЕАН-
СКИХ ГЛУБИН ОТКРЫ-
ТЫ ВЛАДЕЛЬЦАМ
NINTENDO WII.

118

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: AION: TOWER OF ETERNITY И DEVIL MAY CRY 4
НАКЛЕЙКА: DEVIL MAY CRY 4



СПЕЦ

НОВОСТИ

Дополнительная «начинка» для Team Fortress 2	10
Свежие подробности Final Fantasy XIII	10
Мыльный пузырь DS лопнула?	14
Семь игр на ящик Билла	14
Ответный угар Sony	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Devil May Cry 4	18
Тяжело ли быть красавцем в мире красавиц?	24

Игры в разработке

ХИТ?!	
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	30

В РАЗРАБОТКЕ

Aion: Tower of Eternity	34
Alone in the Dark: Near Death Investigation	36
Everybody's Golf Portable 2	38
Lost Empire: Immortals	40
Edge of Twilight	42
Too Human	44

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	46
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ	
Хит-пара редакции	58
Гид покупателя	59
Слово команды	60

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Sleeping Awake	62
Гостевая колонка (Егор Просвирин)	64
Дом тысячи пикселей	66
Индустриальная колонка	68
ПетроКолонка	70

СПЕЦ

Тоже игры. Freeware - больше, чем хобби	72
Игровая индустрия: Итоги года	76

Обзоры игр

ХИТ!	
Ace Combat 6: Fires of Liberation	90

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Игронавтика»	41	«Букс»	63,67	mail.ru	3 обл.
«МТС»	3	Blade	35	РМ-телеком	179
«С»	47,49,51,53,55,57	Sennheiser	13	EA award	4 обл.
«Руссобит»	69,71,87,89,97	Netland	165	Ред. подписка	133
«Акелла»	5,7,9	Сезон	139	Gameland.ru	157
«Акелла»	2 обл.	Железо	125	Maxi Tuning	175
AХЕ	29	Total Football	141	Хитгэна	181
Gamerpark	15	МобилСовет	155	Gameland.tv	187
Coolermaster	43	Gameland Award	128-129		
Soft Club	61,65,79,81,83	Gameroft	105,117,101		

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: ИТОГИ ГОДА

АГЕНТ 2007 РАПОРТУЕТ: КРАСНЫЕ ДНИ ГЕЙМЕРСКИХ КАЛЕНДАРЕЙ.

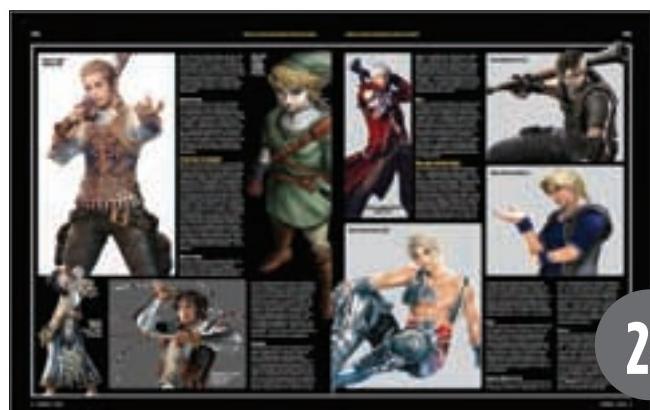


76

СПЕЦ

ТЯЖЕЛО ЛИ БЫТЬ КРАСАВЦЕМ В МИРЕ КРАСАВИЦ?

ЧЕРЕЗ КАКИЕ ИСПЫТАНИЯ ПРОХОДЯТ ГЕРОИ ВИДЕОИГР НА ПУТИ К КРАСОТЕ.



24

СПЕЦ

ТОЖЕ ИГРЫ. FREEWARE – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ХОББИ

БЕСПЛАТНАЯ РАЗДАЧА ПЕРВОКЛАССНОГО ГЕЙМПЛЕЯ.



72



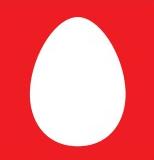
Играй по-новому

Качай Java-игры
wap.mts.ru

wap.mts.ru



0660



МТС

С 15.01.08 по 29.02.08, звонок на номер 0600 – 13,55 руб. с НДС за минуту соединения. Стоимость игры оплачивается отдельно. GPRS-трафик – согласно тарифному плану. Подробности на www.mts.ru



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

ПУШКИН – АС, А ВРЕН – ПРИ НЕМ.



90

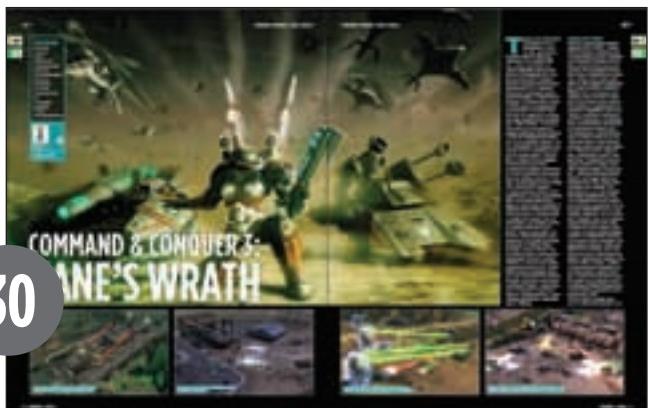
ХИТ!

PC

AGON: The Lost Sword of Toledo	114
Aion: Tower of Eternity	34
Alone in the Dark: Near Death Investigation	36
Avencast: Rise of the Mage	116
Chessmaster: Grandmaster Edition	112
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	28
Devil May Cry 4	18
Edge of Twilight	42
Fallen Empire: Legions	10
Lost Empire: Immortals	40
Lost: Via Domus	12
Prototype	39
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	123
SimCity: Город с характером	122
Sudden Strike 3: Arms for Victory	94
Герои Меча и Магии: Новогоднее издание	123
Золотая орда	98
Илья Муромец и Соловей-разбойник	124
Корпорация Э.Л.И.Т.А.	124
Наследие Каина: Defiance	122
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	124
Отель "У погибшего альпиниста"	120
Сибирская одиссея	122
Харлей-Дэвидсон: Повелитель дорог	123

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

ТИБЕРИЕВЫЕ ВОЙНЫ: ГЛАВРД ПРОТИВ ПИАРЩИКА.



30

ХИТ?

PS2

Baroque	12
Rock Band	11

PS3

Devil May Cry 4	18
Edge of Twilight	42
Final Fantasy XIII	10
GTA IV	11
Lost: Via Domus	12
Prototype	39
Too Human	44

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

ОБЗОР

ЭКСКУРСИЯ В ОБИТЕЛЬ ЗЛА.



102

ЭРИК ГУЧ (WESTWOOD)

ИНТЕРВЬЮ

ЧЕЛОВЕК, КОТОРОГО ЗАСТРЕЛИЛ КЕЙН.



84

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

Начни свой
героический путь
в новом стартовом
городе Городин

Играй новой драко-
ноидобной расой
Сарнаков

Подними боевой и
ремесленнический
уровень до 80-го

Исследуй новые
земли бездны
Робких, проиная
сотни новых квестов



EverQuest® III

по-русски

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



ХИТ ZONA

М.Видео

Настройте!

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам.
Все права защищены.

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT



ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардовыми оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денги»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freestyle. Наконец, для «несерьезных» фрайтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам фрайтинга. И стратегия, и фрайтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

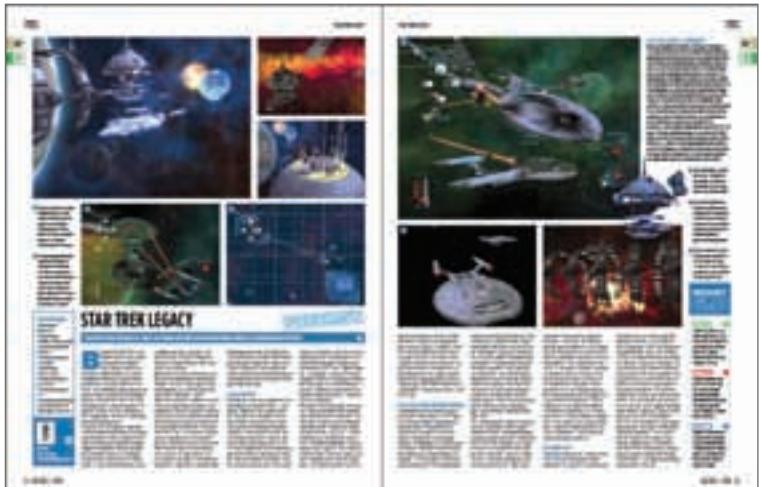
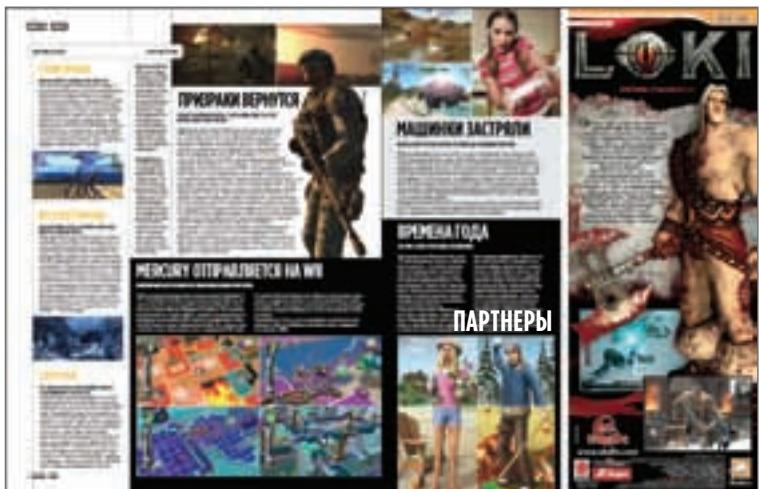
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

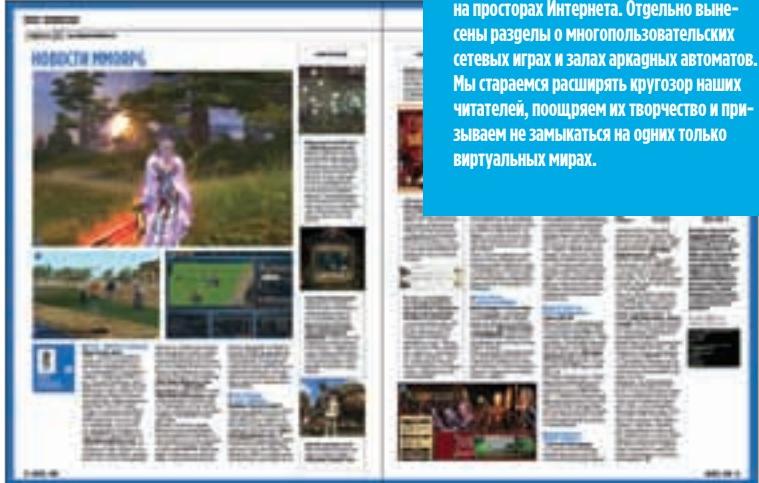
1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	

1 - PC 3 - PS2 5 - GameCube 7 - WII 9 - XBOX
2 - PS3 4 - Xbox 360 6 - GBA 8 - PSP 10 - DS



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряя их творчество и призываю не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысяч. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.



Охота на Гитлера

Архивы НКВД

Особенности игры:

- ❖ Исторический детектив в антураже третьего рейха
- ❖ Фотореалистичная графика
- ❖ Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- ❖ Захватывающий псевдореалистический сценарий
- ❖ Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>



Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 Е-mail: voip@akella.com. Игры с доставкой: www.colonelx.ru.
Оптовый продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@odnavigator.ru; Санкт-Петербург: (812)252-49-45, akella@magbox.ru;
Новосибирск, (383)227-74-44, akellan@ukila.com; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellad@ukila.ru; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellab@uky.ru.

Представитель на Украине - "Мультиграffiti" - www.multibrand.com.ua.
Фирменное ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 253-49-88.





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Сицер» Бондар (cicerog@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ.
БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Первого марта стартует первый в России телеканал для геймеров Gameland.TV. Уже в феврале его можно увидеть на Стим ТВ, а через короткое время мы выйдем на платформах НТВ+ и Акадо. Кроме того, Gameland.TV появится в пакетах других крупных кабельных и интернет-операторов по всей России. Вас ждут ежедневные и еженедельные новости о компьютерных и видеоиграх, компьютерах и современных технологиях, музыкальные игроклипы и геймерские шоу, ежедневные и еженедельные программы российского и зарубежного производства, а также программы о кино и специальная рубрика «Банзай», посвященная аниме. В числе ведущих – хорошо известные читателям «Страны Игр» Александр Глаголов и Игорь Сонин.

Среди новостей, о которых будет рассказывать Gameland.TV, наверняка окажется финал истории с модом Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas. Дело в том, что Take-Two Interactive запустила веб-сайт, с помощью которого обманутые геймеры могут попытаться получить компенсацию за моральный ущерб. Для этого нужно поклясться на Библии, что игра оскорбила вас и что вы никогда бы не купили ее, если бы знали, что там не возбраняется развратничать с виртуальными женщинами. Помимо этого нужно

представить доказательства совершенной покупки – чек, выписку по операциям с кредитной картой, либо хотя бы оригинальный диск. Максимальная компенсация составит \$35; вдобавок можно поменять «развратную» версию на отцензуренную.

Одна из важнейших индустриальных новостей последних недель также связана с Take-Two. Объявлена дата релиза Grand Theft Auto IV – 29 апреля. Одновременно выяснилась любопытная подробность: оказывается, игра вышла бы еще в октябре прошлого года, если бы не... PS3. Программистам не успели подготовить версию для этой приставки, а руководство компании не захотело выпускать игру сначала на Xbox 360, а на PS3 – по мере готовности. Впрочем, в итоге оба варианта выйдут одновременно и ровным счетом ничем не будут отличаться. Для сравнения, шутер Haze от Ubisoft задержан по иной причине – его собираются серьезным образом дорабатывать, чтобы исправить обнаруженные недостатки.

Интересных данных о продажах консолей пока не было, суть всех заявлений сводится к тому, что и Nintendo, и Sony, и Microsoft довольны итогами рождественских праздников. Правда, расстановка сил на рынке толком не изменилась, и Wii с DS по-прежнему лидируют на всех территориях.



[gamer] Всегда в игре

Представляет Gamer News

Теперь, чтобы узнать последние новости игрового мира, достаточно воспользоваться мобильным телефоном. Просто позвоните на номер 0544 и прослушайте всю необходимую информацию – самые свежие новости и список выходящих в ближайшее время игр.*

Портал 0544 – первый голосовой портал для геймеров. Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* Стоимость минуты прослушивания 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на сайтах www.gamerlan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

BUILDING & со



- Удобный интерфейс и простая система управления
 - Реалистичное воспроизведение строительных работ
 - 20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
 - Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
 - 3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город—превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!



palludio games

©2006 ElectroGames/Falldoor Games/
Creative Partners.

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 Е-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.sogdgames.ru. Оптовые продажи: Москва, (495)363-4614, natalya@odnavigat.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@yandex.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akelabotov@zaazet.ru; Новосибирск, (333)277-74-64, akellans@akella.com; Екатеринбург, (343)257-34-42, akelab@yandex.ru; Представитель на Украине - «Мультиигра» - www.multibrade.com.ua.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КАЧЕСТВО ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



ИГРЫ ОТ MISTWALKER ЕЩЕ В ПУТИ.

Вопреки обещаниям, *Away: Shuffle Dungeon* и *Blue Dragon* для DS не выйдут в Японии в феврале и марте соответственно, а подоспевают в магазины ледом, если все пойдет по плану. Все потому, что авторы хотят «улучшить качество обеих игр сообразно требованиям японских и мировых потребителей». Для нас это означает, что по меньшей мере одна из этих RPG выберется за пределы Японии. Звучит обнадеживающе.

ПРИСТУП НЕСЛЫХАННОЙ ЩЕДРОСТИ

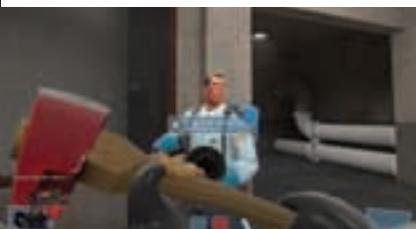
ПРАЗДНИК У ОХОТНИКОВ ЗА ХАЛЯВОЙ.

Electronic Arts объявила, что сетевой шутер *Battlefield Heroes* для PC не будет стоить игровок ни копейки: его предложат скачивать бесплатно. Неужели EA стыдно перед PC-аудиторией за то, что *Battlefield: Bad Company* (PS3, Xbox 360) обойдет стороной персональные компьютеры? Как сообщают представители компании, на *Heroes* EA собирается обкатать новую стратегию Play 4 Free, при которой прибыль приносит внутриигровая реклама и продажа дополнительного контента. Возможно, это еще и первый шаг в новом направлении для всего сериала *Battlefield*, ведь привычный ветеранам геймплей в *Heroes* скрестят с «мультишней» графикой (как в *Team Fortress 2*) и богатой на возможности системой создания персонажа. Выход игры на просторы Интернета ожидается во втором квартале.



ДОБАВКА ОТ VALVE

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ «НАЧИНКА» К TEAM FORTRESS 2. PC-игроки скоро получат несколько плюшек для *Team Fortress 2*. В первую очередь, нас ожидает новый режим: одна команда охраняет движущуюся тележку, а другая нападает на караван. Чем больше защитников окажется рядом с тележкой, тем быстрее она будет двигаться, а при приближении неприятелей замрет на месте. Кроме того, обещаны новые карты, оружие и особые предметы для разных классов персонажей (например, некая вещь под названием *Overhealer* удвоит здоровье Медикам, но может навсегда лишить их навыка *Ubercharge*). О консольных дополнениях ни слуху ни духу.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

RPG про ежа Соника, которую студия Bioware разрабатывает для DS, получила название – *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*. Дата выхода игры покрыта мраком.

Запасайтесь терпением: релиз *Battlefield: Bad Company* для PS3 и Xbox 360 перенесли на второй квартал нынешнего года.

Ubisoft грозится выпустить на Wii экономический симулятор *1701 A.D.* До этого он был выпущен в тепличке PC-стратегий, а затем перебрался и на DS под именем *Anno 1701: Dawn of Discovery*. Выход на Wii ожидается в американских краях во втором квартале.



«ЖИВАЯ РАЗРАБОТКА»

БУДУЩЕЕ ИНДУСТРИИ ИЛИ РАЗОВАЯ АКЦИЯ?

Стартовой шутер *Fallen Empire: Legions* для PC разрабатывается сейчас компанией Garage Games. В отличие от многих других он будет запускаться не отдельным приложением, а через интернет-браузер. Дизайнер *Fallen Empire*, Тим Эст (Tim Aste), недавно дал интервью, в котором рассказал о новинке, пообещав, что она будет легковесной, быстрой и веселой, хоть и потребует видеокарты с поддержкой пиксельных шейдеров. Персонажи носят за плечами реактивные ранцы, поэтому без труда добираются в любую точку на карте. Эйт предполагает, что карты будут поддерживать до 64 игроков. Однако режим пока задуман лишь один. Все дело в том, что Garage Games проповедует концепцию «живой разработки» (*live development*). Дополнительное оружие, режимы, карты и даже элементы геймплея появятся уже после релиза в зависимости от пожеланий пользователей. Как видите, это почти то же, что эпизодические игры. Вот только *Fallen Empire: Legions* не сериал, а постепенно эволюционирующий одиночный проект. Что из этого получится, станет известно уже в этом году.

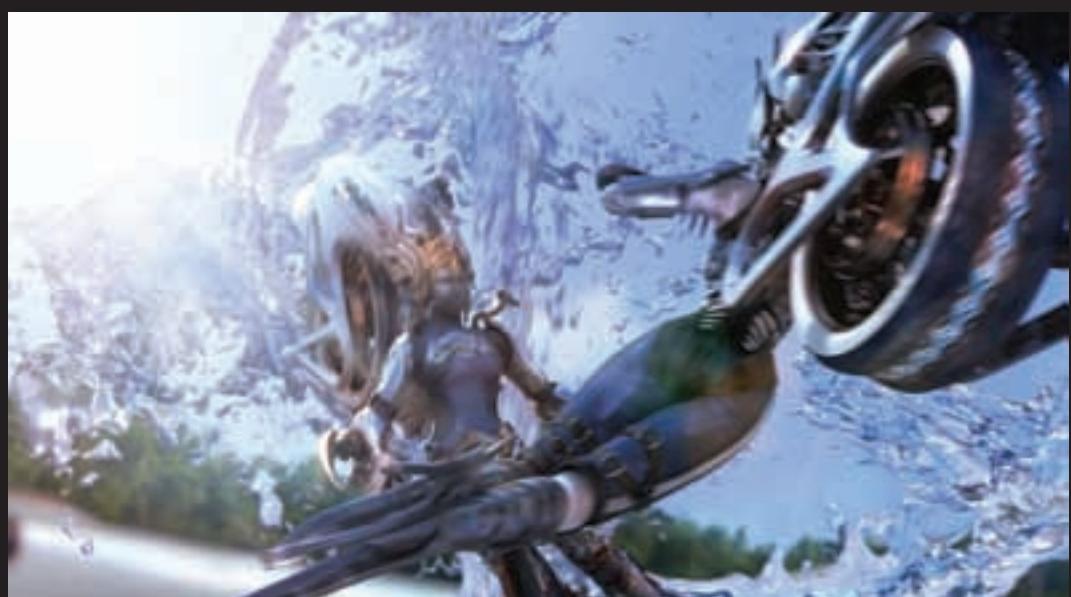
СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ FINAL FANTASY XIII

ТРИНАДЦАТАЯ «ФАНТАЗИЯ» ВСЕ ЕЩЕ ДАЛЕКА ОТ ЗАВЕРШЕНИЯ.

Очень давно Square Enix не радовала нас новостями о *Final Fantasy XIII*, но, наконец, на нашей улице перевернулся грузовик с пряниками. Еще с прошлого года известно, что мир *Final Fantasy XIII* разделен на две части: летающую колонию *Cocoon* и «дикий» наземный *Pulse*. Это две противоположности: цивилизация и природа, культура и натура. Так же мы знали, что *Cocoon* создан и находится под защитой неких кристаллов. Недавно японский еженедельник *Famitsu* поведал новые подробности *Final Fantasy XIII*. Во-первых, кристаллы играют определенную, но пока неясную роль и в *Pulse*. Во-вторых, выяснилось, что все еще безымянная девушка с косичками, которая засветилась в трейлере с прошлогодней TGS,

обитает в *Pulse*. В-третьих, журнал познакомил читателей с *Farsi* (существами, построившими *Cocoon*) и *Lusi* (людьми, избранными выполнять особые поручения *Farsi*). Кстати, не исключено, что девушка с косичками, а также двое других известных нам персонажей (парень в банданне и девочка по прозвищу *Lightning*) – самые что ни на есть *Lusi*. Вдобавок выяснилось, что «самоны» (*Summons*) не только появятся на поле боя, но и сыграют важную роль в событиях.

Дата выхода не определена, и скорей всего, раньше 2009 года мы тринацатый выпуск *Final Fantasy* не увидим. Кстати, владельцы Xbox 360 могут кусать локти – о версии *FF XIII* для их домашнего любимца по-прежнему ничего не слышно.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КОРОТКИЕ НОВОСТИ



ВЕСТИ О GTA IV

СТАЛА ИЗВЕСТНА ДАТА МИРОВОГО РЕЛИЗА!

С тали известны новые тонкости игрового процесса GTA IV. В продемонстрированной недавно демоверсии игроку выдавалось задание: найти и прикончить осведомителя по имени Лайл Райвас (Lyle Rivas). Плевое, казалось бы, дело, чай, не какой-нибудь авторитет, а мелкая сошка. Вот только Лайл оказывается хитрым гаденшаем, и никто не знает, где его найти. Остается «пробивать» парня. Увы, в GTA IV полицейские базы данных не продаются на дешевых дисках в переходах метро. Придется убить копа и залезть в бортовой компьютер его автомобиля. Это и есть одна из главных «фишек» новой GTA: любого персонажа можно отыскать в базе данных по имени. Компьютер не подводит и выдает последнееубежище беглеца. Кстати, все машины снабжены системами GPS-навигации, так что заблудиться очень сложно: виртуальный штурман голосом подскажет верное направление (а у каждой улицы теперь есть свое имя). Забавно, что у автомобилей разных марок и звука разликается: британский акцент Aston Martin не спутаешь с темпераментным говором Lamborghinis.

Кроме того, в GTA IV нас ожидают маленькие, но приятные изменения. Например, стрелять из автомобиля теперь можно в любом направлении. А если противника ранит пуля, он не сразу поймет, откуда же в него стреляли, и начнет палить по сторонам. Система прицеливания, как и ожидалось, преобразилась. На выбор предлагаются целиться по старинке вручную (неудобно, но иногда полезно) либо автоматически направлять дуло на нужные части тела (хладнокровно и эффективно).

Кстати, забавные возможности предоставляет нам движок Euphoria. Помимо уникального расчета каждого движения, каждого падения и удара, Euphoria имитирует опьянение. На деле это обычная мини-игра: вывести пьяных Нико и Романа из бара. Бедолаги спотыкаются, шатаются из стороны в сторону, падают на окружающих и друг на друга, а изображение на экране расплывается и подпрыгивает.

Наконец, стала известна дата мирового релиза игры на Xbox 360 и PS3 – 29 апреля.

Компании Sega и Sony решили совместными усилиями выпустить комплект из новенькой Ryu Ga Gotoku Kenzan (третьей части сериала, известного у нас под названием Yakuza) для PS3 и самой консоли с 40-гигабайтовым жестким диском. От родственниц ее отличает民政ная серебряная расцветка. Набор поступит в продажу 6 марта исключительно в Японии. Те, кто не привлекают сражения средневековых якуз, но маният серебристая PS3, смогут приобрести ее отдельно за 39980 юаней (приблизительно \$375). Что интересно, контроллеры Dualshock 3 в тон консоли предлагаются покупать отдельно – каждый обойдется в 5500 юаней (около \$51).

Компания Koei анонсировала продолжение Orochi Musou: битвы героев Dynasty и Samurai Warriors продолжатся в Orochi Musou: Maou Sarin (PS2) уже в апреле.

ЕЩЕ НЕ ПОЛНОЦЕННАЯ ИГРА, УЖЕ НЕ ДЕМОВЕРСИЯ

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ПРОСТОРЫ PSN В АПРЕЛЕ.

Американцы смогут опробовать Gran Turismo 5 Prologue для PS3 уже 17 апреля, как сообщили представители Sony. Она будет распространяться как через онлайновую службу PlayStation Store, так и на Blu-ray дисках в комплекте с HD-фильмом о создании игры. Prologue обойдется всем желающим в \$39.99. Гонщиков встретят 5 трасс, а в виртуальном гараже ждут возможности выехать на старт 60 автомобилей (вместо 30-40, как сообщалось ранее), которые в точности копируют существующие модели от знаменитых компаний. В онлайновых гонках смогут участвовать до 16 человек одновременно. Вдобавок, как обещали разработчики, Prologue поддерживает Dualshock 3.

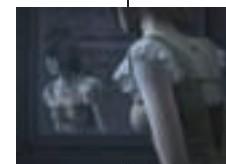


НОВАЯ FATAL FRAME ОБЗАВЕЛАСЬ ПОДЗАГОЛОВКОМ

КТО СТАНЕТ ОТВАЖНЫМ ФОТОГРАФОМ НА ЭТОЙ РАЗ – ПОКА СЕКРЕТ.

В Тесто не скрывают, что разработка нового выпуска сериала Fatal Frame для Wii идет полным ходом; теперь же выяснился подзаголовок новинки: Rei – Tsukihami no Kamen (по-английски ее следует величать Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse). Придется ли нам использовать Wiimote как замену фотоаппарата (а Fatal Frame без фотографирования чудищ и представить себе нельзя), неизвестно – подробности сюжета и тонкости геймплея пока не разглашаются. Но интересно, что изданием проекта займется Nintendo:

Тесто, как и в случае со второй Ninja Gaiden, задействует услуги компании-владельца платформы. А за создание новинки отвечает – ни много ни мало – студия Grasshopper во главе с Гоити Судой, автором No More Heroes и Killer 7. Не исключено, что уже летом свежая Fatal Frame подоспеет на Wii.



ГИТАРЫ, БАРАБАНЫ И ПЕСНИ

ПАРА СЛОВ О ROCK BAND.

Инструменты для Rock Band вот-вот поступят в продажу. Ударная установка появилась на прилавках 12 февраля и стоит \$79.99, а беспроводная гитара поступит в магазины 1 апреля и обойдется в \$59.99. Пока это касается толь-

ко США. Напомним, что в Европе игра должна выйти в первом квартале, то есть совсем скоро. Кстати, в 2008 году Harmonix обещает выпустить на просторы PSN и Xbox Live Marketplace аж 200 песен.



МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЖУКИ OT SEGA

НОВАЯ КАРЬЕРА ДЛЯ КЛОПОВ И БЛОХ.

«Жук, кусающий за зад» – так переводится имя главного героя новой игры от Sega для DS. Вопреки ожиданиям, кусать виртуальных жертов за пятую точку с помощью стилуса и тачпада не придется. Зубастый жук из Oshiri Kajiri Mushi no Rhythm Lesson DS займется музыкальным образованием геймеров и научит их обращаться с кастаньетами, ксилофонами, а заодно исполнять зажигательные мелодии даже на кухонной утвари. Обещаны и сеансы «карманного» караоке.

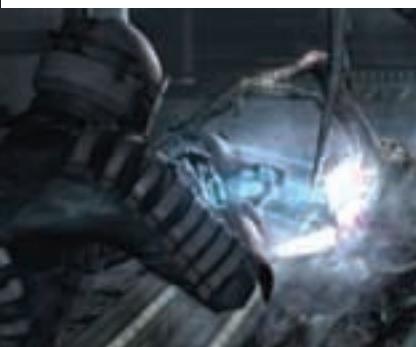
В Японии игра выйдет 10 апреля, но переберется ли через океан – еще неизвестно.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НЕ ГОВОРИ «ГОП!» ПОКА НЕ ПЕРЕПРЫГНЕШЬ**НАПОЛЕОНОВСКИЕ ПЛАНЫ ELECTRONIC ARTS.**

Научно-фантастический хоррор Dead Space выйдет в этом году, причем не только на PS3 и Xbox 360, но и на PC. Между тем его продюсер Глен Шофффид (Glen Schofield) уже уверен, что Dead Space получит продолжение. Все потому, что дизайнеры создали боатную игровую вселенную, которой грех не воспользоваться. Глен также заверил нас, что для всех версий Dead Space готовится дополнительный контент.

**ПРИНЦ ВЕРНУЛСЯ!****НАЗВАНЫ ЦЕЛЕВЫЕ ПЛАТФОРМЫ И ДАТА ВЫХОДА.**

Еще в начале 2007 года из закромов Ubisoft были похищены арты к нескольким неанонсированным тогда играм. Среди них была и Prince of Persia 4, но, кроме слухов от продажных анонимов, о грядущих приключениях принца не было слышно ничего. Наконец, Ubisoft официально подтвердила разработку четвертой части сериала, пообещав выпустить ее на PC, PS3, Xbox 360 и Wii между апрелем этого года и мартом следующего.

**БАРОККО НАСТУПИТ НА МЕСЯЦ ПОЗДНЕЕ****RPG ДЛЯ WII И PS2 ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ**

Baroque, action/RPG для Wii и PS2 от Sting, появится в продаже в США 18 марта (ее распространением займется Atlus). По сюжету, главный герой просыпается и обнаруживает, что весь мир постигла ужасная катастрофа: города разрушены, многие люди погибли. Не поверив в беспричинный Апокалипсис, он пытается до-

копаться до правды. Для Wii-версии обещаны два типа управления: интуитивно-понятное, с использованием Wii-mote и «нунчака», и классическое для геймпада.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Silent Hill Origins перемечтается на PS2. Сперва игра вышла на PSP еще в октябре прошлого года, а порт, по не-подтвержденным данным, появится к марта.

Вторая весть печальнее: **Destroy All Humans! Big Willy Unleashed для PS2 отменена**. Зато версии для Wii и PSP в добром здравии и готовятся к выходу в США в марте.

Создатели ICO и Shadow of the Colossus работают над неназванным проектом для PS3 и ищут новых сотрудников.

**РЮ И КЕН ОБЖИВАЮТ РС****STREET FIGHTER НА ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ.**

Управление в файтингах обычно заточено под джойпад: даже когда очередная часть сериала Guilty Gear выходит на PC, проделывать всевозможные прокрутки на клавиатуре отваживаются лишь самые отчаянные геймеры. Впрочем, в ближайшем будущем ситуация изменится: в апреле японцы заполучат Street Fighter Online: Mouse Generation, причем роднить со Street Fighter IV ее будут лишь персонажи-ветераны. Джойпад отправлен в бессрочный отпуск: движения мыши вправо-влево передвигают персонажа, щелчки отвечают за атаки, а комбинации того и другого – за специальные приемы. Бои, как нетрудно догадаться, станут сетевыми. Игра будет распространяться через Интернет совершенно бесплатно, но лишь с четырьмя базовыми персонажами. Остальные – только за деньги. Бойцов, кстати, можно разбирать, как пазлы, на кусочки и собирать из них совершенно новых героев. Вот такой вот конструктор доктора Франкенштейна. Жаль, но Street Fighter Online, скорее всего, так и не порадует ни европейцев, ни американцев, хотя хочется надеяться на лучшее.

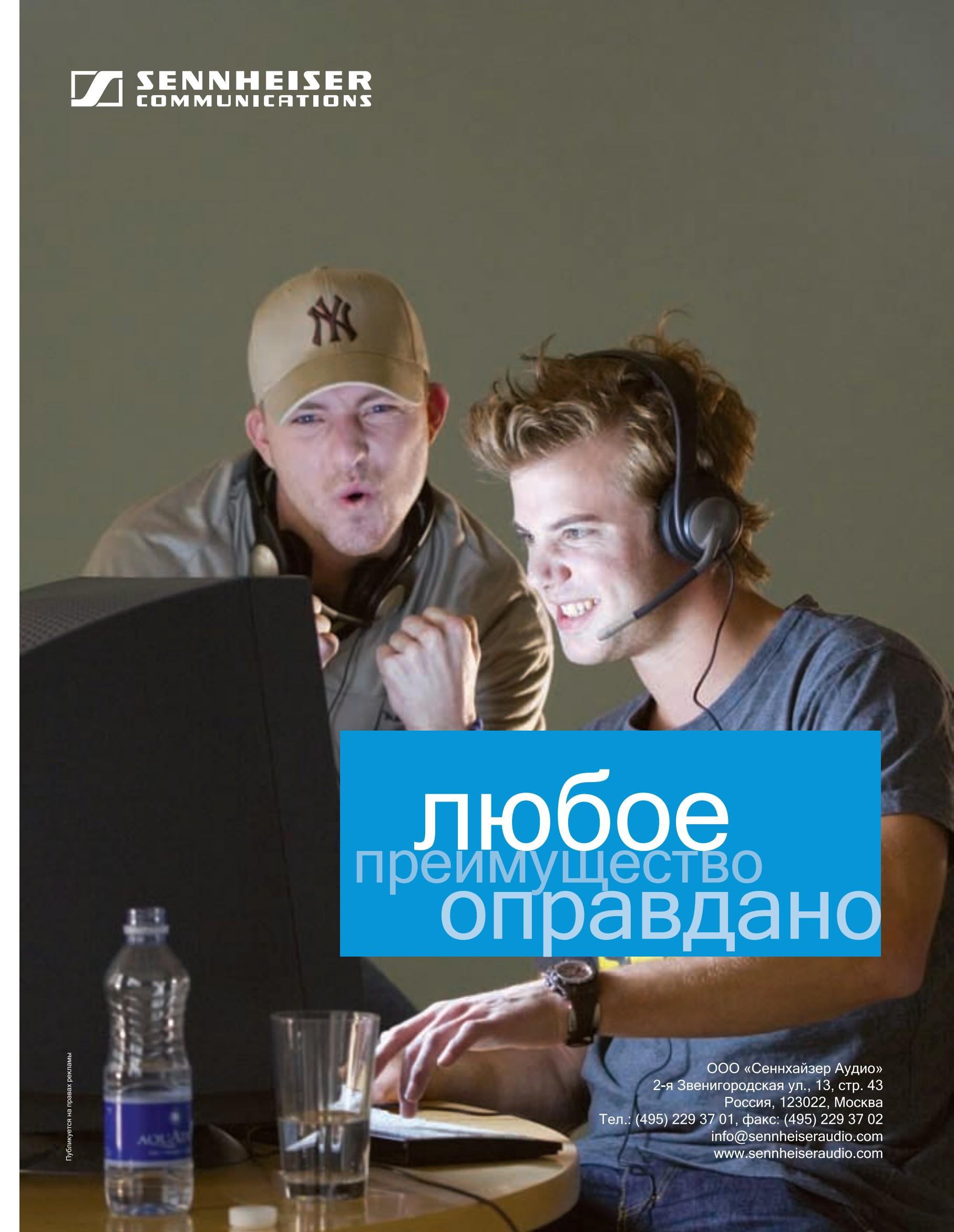
МААААМ, Я ПОТЕРЯЛСЯ!**UBISOFT СПЕШИТ ПРЕВРАТИТЬ СЕРИАЛ В ИГРУ.**

Телесериал Lost (у нас – «Остаться в живых») уже 7 марта обзаведется игровым воплощением, Lost: Via Domus для Xbox 360, PS3 и PC. По жанру новинка относится к авантюрам. Главный герой, фотограф Эллиотт (Elliott), попадает в авиакатастрофе вместе с остальными пассажирами рейса 815 (того, что разбился в самой первой серии первого сезона). А это значит, что мы встретимся с Шепардом, Локи, четой Куонг, Сойером и другими героями. Вот только если все они вспоминают прошлое, Эллиотт, напротив, страдает амнезией, и вдобавок на него охотится один из пассажиров рейса 815. Поэтому нам предстоит раскрыть не только тайны острова, но и секреты нашего протеже. Если мы найдем ключевой предмет, который

поможет восстановить память героя, на него надо навести объектив фотоаппарата. Только после этого в голове Эллиотта что-то прояснится. Так же предлагается решать головоломки, исследовать остров, общаться с другими персонажами, а также бегать, прыгать и скакать.

Игра протяженностью около 10-12 часов разбита на семь эпизодов, словно это телесериал. Каждая серия начинается с содержания предыдущей части и заканчивается драматическим событием (очень напоминает новую Alone in the Dark, не правда ли?). Сюжетно Via Domus охватит первый и второй сезоны Lost и представит нам альтернативную точку зрения на события. Даже те, кто наизусть знает оригинал, откроют для себя много нового.





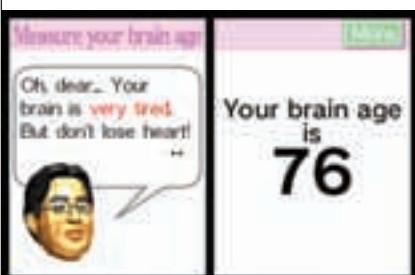
любое
преимущество
оправдано

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ DS ЛОПНУЛ?

КАКИЕ ИГРЫ ПРИДУТ НА СМЕНУ BRAIN TRAINING?
В интервью сайту Gamasutra известный японский разработчик Masan Maurya (PaRappa the Rapper, Vib-Ribbon) рассказал, что его коллеги начали сомневаться в привлекательности DS как платформы. По его словам, более молодые поклонники игр очень консервативны, и инновационные продукты, рассчитанные на широкую аудиторию (взрослые, женщины), им не слишком интересны. Конечно, уникальные проекты, вроде Brain Training, поначалу были очень популярны, но сейчас эту нишу бросилось осваивать столько компаний, что геймеры устали от «мозготрениров». Продажи новинок резко упали, а свежих идей пока не появляется.



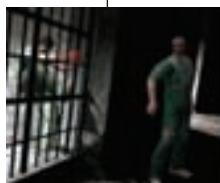
СЕМЬ ИГР НА ЯЩИК БИЛЛА

ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX 360 НЕ ЖАДНИЧАЮТ.

Одна из самых важных характеристик консоли – количество игр, которые в среднем покупает ее владелец (в течение всей жизни приставки). У Xbox 360 этот показатель недавно увеличился до семи штук, и Microsoft называет это новым рекордом. Суммарная стоимость такого набора и периферии (второй джойпад, например) теперь превышает стоимость собственно консоли – это ключевой элемент бизнес-стратегии любого производителя приставок. Железо обычно продается в убыток или по себестоимости, а игры и периферия приносят прибыль. Для Microsoft теперь должны наступить хорошие времена.



ВСТАТЬ, СУД ИДЕТ!



КРАСНЫЙ СВЕТ ДЛЯ MANHUNT 2.

Битва Rockstar с английскими цензорами закончилась победой последних. Апелляционный комитет встал на сторону игрового издательства и разрешил выпустить обновленную игру Manhunt 2, однако Верховный суд считал решение нижестоящей инстанции ошибочным и встал на сторону пуритан из BBFC. Теперь Rockstar, который и так пришлось внести в игру изменения по настоянию американской стороны, практически лишается шансов продавать свое творение в Великобритании даже взрослым геймерам. Единственная надежда – то, что дело примет на рассмотрение Палата Лордов, но это маловероятно.

Activision рассказала, что ей удалось продать более семи миллионов копий Call of Duty 4: Modern Warfare по всему миру – лучший результат в 2007 году. Кроме того, этот боевик обогнал Halo 3 по популярности сетевого режима в сервисе Xbox Live.

В Бразилии власти запретили игры Counter-Strike и EverQuest. Они якобы вредят здоровью потребителей и чуткому. Напомним, что во всем мире они поступили в продажу в 1999 году – почти девять лет назад.



ПОЧЕМУ ИГРЫ СЧИТАЮТ ЗЛОМ?

ИЩЕМ ТОГО, КОМУ ЭТО ВЫГОДНО!

В эфире американского телеканала Fox News прошла передача об игре Mass Effect, где говорилось, что геймерам-детям в ней предлагается заниматься виртуальным развратом. Издательство Electronic Arts от лица разработчика (BioWare) вступилось за честь футуристической RPG. Дескать, постельная сцена там есть только одна, приличная, да и сама Mass Effect имеет рейтинг Mature (детям не продается). А руководству Fox News стоит лишний раз пересмотреть собственные сериалы на предмет секса – там еще и не такое творится в прайм-тайм. Боссы канала пока ничего не ответили, но ведущая злополучного репортажа прилюдно извинилась и призналась: Mass Effect она посмотрела уже после эфира и поняла, что говорила зрителям неправду. По ее словам, ей «кто-то сказал, что игра напоминает порнографию» и она этому «кому-то» поверила на слово. Однако в том же сериале Lost («Остаться в живых») производства Fox News постельные сцены куда откровеннее.

Впрочем, как считают в Electronic Arts, руководству телеканалов выгодно выставлять видеоигры в неверном свете, ведь, по последним исследованиям, они являются одним из самых популярных увлечений среди американской молодежи, напрямую конкурируя с кино и музыкой. Так что подобных «разоблачений» в ближайшие годы будет еще немало.

ОТВЕТНЫЙ УДАР SONY

УСПЕХИ PLAYSTATION 3 В ЕВРОПЕ И МИРЕ.

Конец 2007 года, несомненно, был очень удачным периодом для Sony. В одном только декабре в Европе разошлось более одного миллиона PlayStation 3. По словам Дэвида Ривза (руководитель SCEA), компания рассчитывает обогнать Xbox 360 по пользовательской базе к осени. Определенные шансы на это есть – по еженедельным продажам PS3 обгоняет Xbox 360 в три раза. В некоторых регионах владельцев консоли от Sony уже больше, чем приверженцев системы от Microsoft. Пока, впрочем, это не касается крупнейших рынков, вроде Великобритании.

Причин успеха Sony две – снижение цены и релиз хороших игр, вроде Uncharted: Drake's Fortune и Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction.

Всего в текущем финансовом году (с марта 2007 по март 2008) Sony намерена продать 11 млн приставок по всему миру. Аналитики, впрочем, считают прогноз слишком оптимистичным и верят лишь в 8 млн Microsoft и Nintendo рассчитывают на 9.1 и 19 млн своих консолей соответственно, и с этими цифрами специалисты по индустрии согласны.





NINTENDO В ЕВРОПЕ

НИКАКИХ СЕНСАЦИЙ.

Европейское отделение Nintendo объявило, что продажи Wii и DS в регионе составили более шести и двадцати миллионов соответственно. Самыми популярными играми для Wii оказались Wii Play (2,3 млн.), The Legend of Zelda: Twilight Princess (1,3 млн.), Mario Party 8 (1 млн.) и Super Mario Galaxy (1,3 млн.). У DS безоговорочные лидеры – Dr Kawashima's Brain Training; How Old is Your Brain? с результатом более чем в 5 млн. и Nintendogs с его 8 млн. (только в Европе!). В 2008 году Nintendo возлагает надежды на Wii Fit, Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii и Professor Kageyama's Maths Training: The Hundred Cell Calculation Method. Если разных интересных профессоров в Японии хватит надолго, то продажи DS рано или поздно побьют рекорды, установленные оригинальным Game Boy и PlayStation 2.

ПЕРВЫЙ ЭТАП ENTHUSIAST INTERNET AWARD ЗАВЕРШЕН

КТО ПОПАЛ В ШОРТ-ЛИСТ?

В канун Нового года членами жюри были определены участники шорт-листа первого интернет-конкурса среди сайтов, сделанных энтузиастами, – Enthusiast Internet Award. В течение двух месяцев более чем 6000 сайтов боролись за попадание в шорт-лист по девяти категориям (gaming, цифровые технологии, спорт, тренды, кино, мотор, аудио, фото и дизайн). Борьба была ожесточенной и интересной. Кто-то просил проголосовать за себя в блогах, кто-то рассыпал призывные письма, кто-то даже запустил ролики на радио с просьбой о поддержке! Увидеть шорт-лист вы можете на www.eaward.ru, в разделе «работы конкурсантов». Напомним, что Enthusiast Internet Award организован медиакомпанией Gameland. Генеральный интернет-партнер проекта – группа компаний Rambler Media, в частности конкурс осуществляется при поддержке ведущей рейтинговой системы Rambler TOP100. В феврале, на торжественной церемонии награждения, будут объявлены призеры по 9 категориям, а также три сайта победителя: Gran Prix – \$25 000, и первая и вторая премии – по \$10000. Такой небывалый в интернет-среде призовой фонд стал возможен благодаря спонсорам Enthusiast Internet Award: компании Samsung (официальный спонсор категории «Gaming» – мониторы Samsung), компании Opel (официальный спонсор категории «Тренды» – Opel Corsa) и компании Panasonic (официальный спонсор категории «Мотор» – автомобильная электроника Panasonic).



GamePark®

www.GamePark.ru



ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722

E-MAIL: sales@gamepark.ru

Огромный выбор игр и аксессуаров

- ✓ Лучшие цены в России
- ✓ Доставка в день заказа

- ✓ Доставка по всей России
- ✓ Тематический форум на сайте



PLAYSTATION 2 (SLIM)
СПЕЦИАЛЬНОЕ
ПРЕДЛОЖЕНИЕ
ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3
Новая усовершенствованная
игровая система. Официальная
Российская версия



XBOX 360 PREMIUM
SYSTEM PAL HOME
(ELITE, ARCADE)

Официальные
Российские
версии



PLAYSTATION
PORTABLE (SLIM)
ЖЕЛТЫЙ ИЛИ СИНИЙ

Специальное издание
В комплекте с игрой
The Simpson Game



PLAYSTATION
PORTABLE (SLIM)
ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРЯННАЯ И БЕЛАЯ

Поверхностноизмененный модель портативной
развлечений системы PSP,
подключаемая к телевизору



PLAYSTATION
PORTABLE (SLIM)
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ
ЧЕЛОВЕКА ПЛУТА

Специальное издание
В комплекте с игрой Spider-Man 3

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ, КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: gusova@gamepark.ru, ТЕЛ.: +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

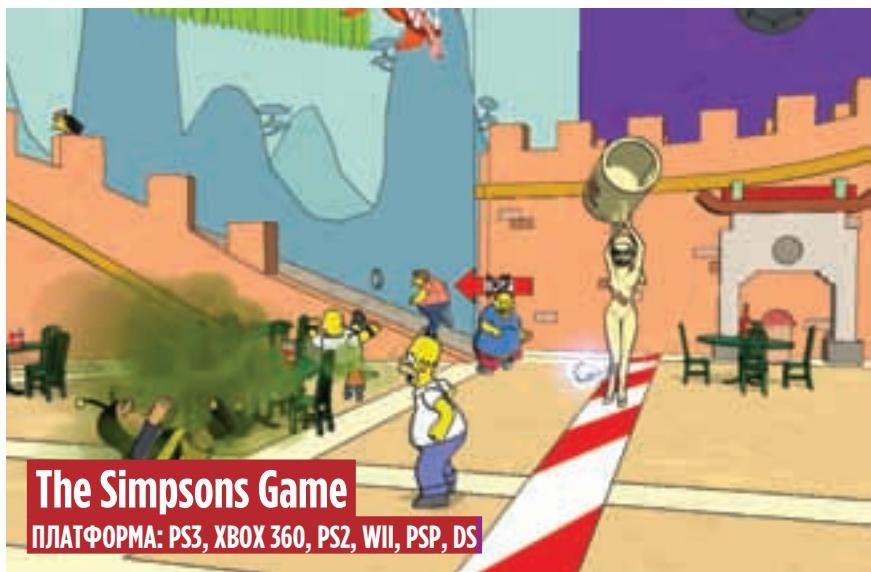
ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская
 ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская
 ТЦ «Неремушка» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки
 ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская
 ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4038 м. Багратионовская
 ТЦ «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

В преддверии Олимпийских игр, за каких-то полгода до их старта в Пекине, спрос на игру по их мотивам – ту самую, что с Соником и Марио – более чем высок. Поданные Ее Величества королевы Елизаветы Второй и вовсе предпочитают DS-версию *Mario & Sonic at Olympic Games* всем прочим играм. А в Стране восходящего солнца сказание о том, как Марио с Соником тягались, аж дважды появилось в топ-10 по продажам: вариант для DS – на второй строчке, а уже распроданная многими версия для Wii – на седьмой. Лидирует же Wii Fit, с чьей подачи миллион и лишним японцев умело приводят себя в форму.

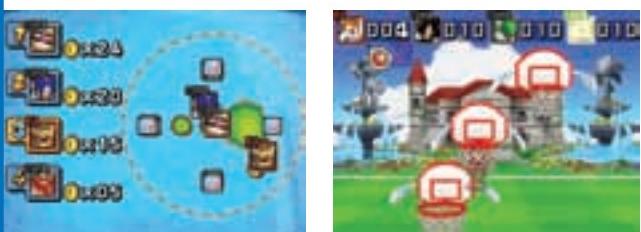
В российских хит-парадах сенсаций нет, разве что в Box-чарт вернулись ретро-хиты вроде *StarCraft* и *Diablo II*, а *The Sims 2* из него испарилась. Не угасла, видать, любовь народа к классике. В консольных хит-парадах затишье; лишь Кейн и Линч поборолись неожиданно близко к первому месту по продажам игр для PS3. И впору уже делать ставки – когда же посетители «Горбушки» перестанут покупать давно устаревшую во всех смыслах игру по второму «Легендовому периоду»?



The Simpsons Game

ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360, PS2, WII, PSP, DS

Европейский хит-парад



- | | | | |
|--|----|--|-----------------|
| | 1 | Mario & Sonic at the Olympic Games | Sega |
| | 2 | Call of Duty 4: Modern Warfare | Activision |
| | 3 | The Simpsons Game | Electronic Arts |
| | 4 | Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | Nintendo |
| | 5 | More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain? | Nintendo |
| | 6 | Assassin's Creed | Ubisoft |
| | 7 | FIFA 08 | Electronic Arts |
| | 8 | Super Mario Galaxy | Nintendo |
| | 9 | Guitar Hero III: Legends of Rock | Activision |
| | 10 | Wii Play | Nintendo |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии



- | | | | | |
|--|----|--------------------------------------|----------|-----|
| | 1 | Wii Fit | Nintendo | Wii |
| | 2 | Mario and Sonic at the Olympic Games | Nintendo | DS |
| | 3 | Mario Party DS | Nintendo | DS |
| | 4 | Wii Sports | Nintendo | Wii |
| | 5 | Wii Play | Nintendo | Wii |
| | 6 | Monster Hunter Portable 2 | Capcom | PSP |
| | 7 | Mario and Sonic at the Olympic Games | Nintendo | Wii |
| | 8 | Professor Layton and Pandora's Box | Level 5 | DS |
| | 9 | Final Fantasy IV DS | Nintendo | DS |
| | 10 | Super Mario Galaxy | Nintendo | Wii |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

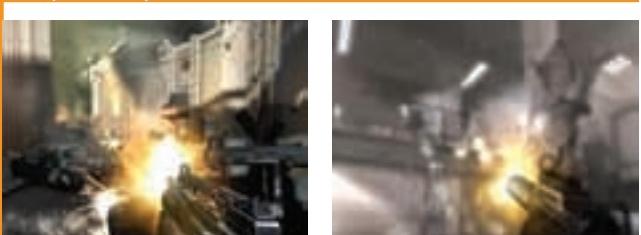
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».

Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

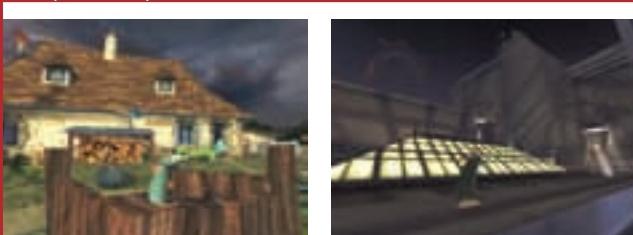


- | | | | |
|--|----|--|--|
| | 1 | Black | |
| | 2 | Need for Speed ProStreet | |
| | 3 | God of War II (русская версия) | |
| | 4 | Need for Speed: Most Wanted | |
| | 5 | FIFA 08 | |
| | 6 | Tekken 5 | |
| | 7 | God of War | |
| | 8 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление | |
| | 9 | DreamWorks Triple Adventure Pack | |
| | 10 | Grand Theft Auto: San Andreas | |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



- | | | | |
|--|----|-------------------------------------|--|
| | 1 | Ratajatuy | |
| | 2 | Grand Theft Auto: Vice City Stories | |
| | 3 | Tekken: Dark Resurrection | |
| | 4 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 | |
| | 5 | Loco Roco (русская версия) | |
| | 6 | FIFA 08 | |
| | 7 | Pursuit Force: Extreme Justice | |
| | 8 | Крэш: Битва титанов | |
| | 9 | Naruto: Ultimate Ninja Heroes | |
| | 10 | Killzone: Освобождение | |

КОММЕНТАРИИ

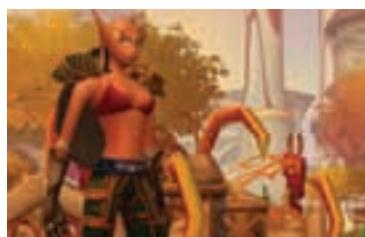
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



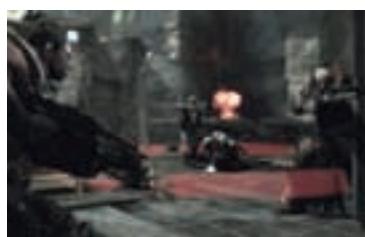
- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 FIFA 08
- 3 Tekken 5
- 4 Black
- 5 Killzone
- 6 Need for Speed: Most Wanted
- 7 Gran Turismo 4
- 8 WRC II Rally Evolved
- 9 Medal of Honor: Rising Sun
- 10 Spider-Man Friend or Foe

PC (Box)



- 1 World of Warcraft pre-paid game card
- 2 Crysis
- 3 Need for Speed ProStreet
- 4 Gears of War
- 5 Empire Earth III
- 6 F.E.A.R. Проект «Персей»
- 7 StarCraft + StarCraft Expansion Set
- 8 Diablo 2
- 9 Call of Duty 4: Modern Warfare (коллекционное издание)
- 10 The Sims 2: Путешествия

PC (Jewel)

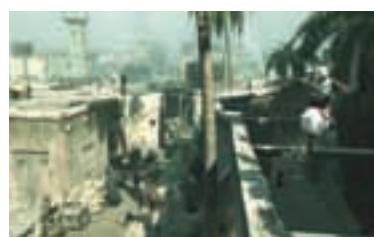


- 1 Gears of War
- 2 Sid Meier's Civilization IV: Эпоха огня
- 3 Распродажа мультимедиа
- 4 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 5 Нэнси Дрю: Похищение в театре
- 6 Смешарики. Собери страну смешариков!
- 7 Counter Strike Source
- 8 Unreal Tournament 3
- 9 Отель «У погибшего альпиниста»
- 10 Барби: Русалочка

PSP

- 1 The Simpsons Game
- 2 Tekken: Dark Resurrection
- 3 Pursuit Force: Extreme Justice
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 Aliens vs Predator: Requiem
- 6 FIFA 08
- 7 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 8 Крэш: Битва титанов
- 9 Spider-Man 3
- 10 Medal of Honor Heroes 2

Xbox 360



1 Assassin's Creed

- 2 Mass Effect
- 3 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 4 Kane & Lynch: Dead Men
- 5 FIFA 08
- 6 Halo 3
- 7 Need for Speed ProStreet
- 8 Naruto: Rise of a Ninja
- 9 Fight Night Round 3
- 10 The Orange Box

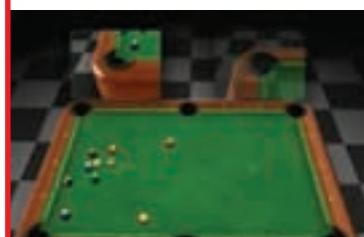
PS3



1 Need for Speed ProStreet

- 2 Kane & Lynch: Dead Men
- 3 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 4 Uncharted: Drake's Fortune
- 5 FIFA 08
- 6 The Orange Box
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 8 TimeShift
- 9 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- 10 Medal of Honor Airborne

Nintendo (DS и Wii)



1 Wii Play

- 2 Wii Zapper + Link's Crossbow Training
- 3 Rayman Raving Rabbids
- 4 Super Mario Galaxy
- 5 Mortal Kombat: Armageddon
- 6 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- 7 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 8 Prince of Persia: Rival Swords
- 9 Endless Ocean
- 10 Call of Duty 4: Modern Warfare

Wii

Wii

Wii

Wii

Wii

Wii

Wii

Wii

DS

КОММЕНТАРИЙ
Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
■ ЖАНР:
action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation 3
■ ОНЛАЙН:
www.devilmaycry.com



■ Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

DEVIL MAY



CRY 4

И ВОЗРЫДАЮТ ДЕМОНЫ:
ТЕПЕРЬ ИХ ДВОЕ!

ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Красивейший мир, богатый арсенал трюков и приемов у обоих героев, удобная система развития персонажа, разные задания для Данте и Нерона на одинаковых уровнях.

МИНУСЫ

Читерская демоническая рука Нерона, неудобная камера, тройной круговорот боссов в природе.

РЕЗЮМЕ

Пролог к будущим Devil May Cry растянулся на целую игру: не менее увлекательную, чем третий выпуск, и с новым героем, который не во всем подражает Данте.

Kогда сэр Артур Конан-Дойль замышлял расправу над собственным литературным персонажем, знаменитым сыщиком с Бейкер-стрит, его тяготила популярность Холмса и необходимость постоянно выдумывать все новые и новые детективные ребусы на радость публике. Когда продюсер Devil May Cry 4, Хироюки Кобаяси, поведал миру, что бессменному герою сериала, прославленному Данте, предстоит уйти в тень, чтобы его место смог занять молодой да раний демоноборец Нерон, соблазн поверить в нелюбовь создателей к задиристому сыну Спарды оказался очень велик. Но скриншоты и видеоролики красноречиво свидетельствовали: внешность – не единственное, что новичок перенял у тезки итальянского поэта. Белобрысый юнец ошарашивал противников акробатическими трюками и лихо тасовал выстрелы с фехтовальными выпадами, отказавшись от второго пистолета в пользу как будто позаимствованной у одного из демонов руки.





Первая встреча с Данте в бою не станет для Нерона серьезным испытанием, зато во второй схватке как будто самонаводящийся и почти неуязвимый сын Спарды не уступит по живучести и финальному боссу.



Война – не женское дело?

История Данте никогда не отличалась последовательностью: в DMC 2 о событиях первой части как будто забыли, лишив сына Спарды и бывших спутников, и завоеванных артефактов. Devil May Cry 4 перебрасывает мосты между старыми выпусками сериала и тем, что еще ждет нас впереди. Еще когда игра находилась в разработке, стало известно, что взамен новой «девушушки Данте» к нам вернутся сразу две знакомые красавицы: демоница Триш из оригинальной DMC и повзрослевшая Леди из DMC 3. Увы, сражаться от лица барышень не разрешат: обе появляются лишь в видеороликах. Вот такое вот ущемление прав женщин в отдельно взятом экшине от Сарсом!



Как поясняли разработчики, Данте оказался слишком хорош для главной роли. Согласно сюжету четвертой части, и расправа над полубезумным Аркхэмом из DMC 3, и схватка с императором Мундусом из оригинальной DMC остались для владельца агентства Devil May Cry в прошлом. С ходу освоить все уловки, которых он понахватался за долгие годы, – нелегкая задача, которая может и отпугнуть от игры тех, кто не знаком с сериалом. Хотя обилие незнакомых приемов не мешает неофитам от файтингов вникать в премудрости Virtua Fighter или Tekken, создатели экшнов предпочитают либо лишить персонажа всех навыков (как в DMC 2 или God of War 2), либо заменить новичком. И тут же на память приходят частые упреки в адрес непомерно крутых героев: дескать, не развиваются как личности, хоть

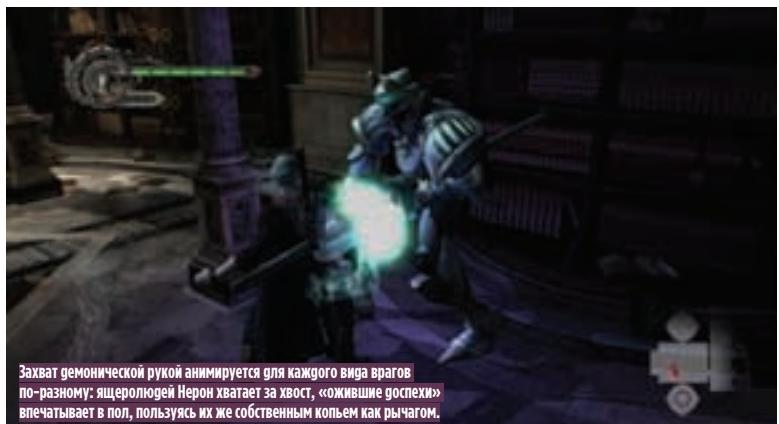
и горазды скакать по стенам с мечом или винтовкой наперевес. Кризис среднего возраста у Бэтмена послужил темой для земчательного комикса Фрэнка Миллера; в Сарсом же как будто решили вновь пересказать историю о взрослении героя. Неудивительно, что сходство Данте и Нерона настораживало: далеко не четвертая часть уйдет от третьей, если из особых примет у нового бойца разве что пресловутая рука – одна единственная разновидность оружия, да та же целеустремленность, что отличала Вергилия, брата Данте? И если сам Данте все равно появится в игре и успеет покрасоваться в личных миссиях?

И вот занавес поднят, актеры заняли места. Нерон, как и положено заправскому прогульщику, врывается на сцену последним. Хоть он и состоит в рыцарском ордене, чья цель – ис-

треблять демонических тварей повсеместно по примеру великого Спарды (даром, что тот сам был демоном), почувствовать себя частью общины молодцу не удается – необычная рука красноречиво свидетельствует, что и с его собственным происхождением не все гладко. Да и если бы не сладкоголосая певица Кирие, сестра главнокомандующего Ордена, юный храмовник давно бы уже всем проповедям и службам предпочел уличные потасовки с исчадиями преисподней. Вопреки традициям, романтические устремления героя не связаны с девушкой, которая при случае охотно отдубасит его мотоциклом или пустит пулью в лоб: Кирие умеет хлопать ресницами, взвизгивать при виде врагов и к оружию не притрагивается. Дескать, брат – лучший мечник Ордена, вот пусть и дерется за двоих.



Стоит Нерону завести мотор меча, как анимация и убойная сила некоторых ударов меняется.



Захват демонической рукой анимируется для каждого вида врагов по-разному: ящеролюдей Нерон хватает за хвост, «ожившие госпехи» впечатывают в пол, пользуясь их же собственным кольем как рычагом.



Порой даже обидно, что сражения в DMC 4 так стремительны: в пылу битвы не успевешь толком оглянуться по сторонам и восхититься красоте окружающего мира. И без того добродушные декорации сменились прямо-таки архитектурным буйством.



Если бы не сладкоголосая певица Кирие, Нерон давно бы всем проповедям и службам предпочел уличные потасовки с исчадиями преисподней.

Ромео из рода Монтекки любит Джульетту из рода Капулетти, недодемон Нерон любит благочестивую Кирие. До шексипировских высот драма их взаимоотношений, впрочем, не взмывает – недругам этот союз даже на руку, и исход его очевиден с самого начала. Главный конфликт DMC 4 совсем в другом: как именно произойдет передача эстафетной палочки от одного демоноборца к другому и как Нерон приживется в мире, где уже есть Данте. Реверанс в сторону предыдущих частей или хорошо замаскированный ремейк – этим вопросом задаешься каждый раз, попадая в знакомые ситуации. С самого начала было известно, что разработчики взяли за основу декорации самой первой DMC, а заодно переселили в четвертый выпуск и большинство монстров. Ощущение дежавю крепнет, когда идешь по картинной галерее или заходишь в библиотеку готического замка: кажется, что вот-вот с пейзажей в тяжелых рамках скользнут закутанные в лохмотья враги-призраки. Напоминает о себе и третья часть: одна из боссовых схваток разыгрывается на круглой арене, в точности как противостояние Данте и Вергилия. Тем не менее, монстры

не прибегают к старым уловкам, босс не унаследовал все приемы у второго сына Спарды, а в окрестностях готического замка обнаруживаются и заснеженные горы, и пышные джунгли с – о диво! – собственными оригинальными ловушками. Головоломки в DMC издавна славились прямолинейностью: доберись единственно возможным путем до некоего предмета и затем воспользуйся им, чтобы пройти туда, куда раньше дорога была закрыта. Не в ребусах счастье и в четвертом выпуске: вчитываться в подсказки придется от силы пару раз. Зато редкая миссия обходится без платформенных элементов, причем на долю Нерона гимнастических упражнений выпадает куда больше. Сперва кажется, что все они проходят в легкую: цепкая демоническая ручища быстро разживается умением хвататься за специальные синие крюки и подтягивать хозяина к тем уступам и балконам, куда не забраться ни обычным, ни двойным прыжком. Затем гимнастические упражнения начинают усложняться: то предлагается в воздухе менять направление прыжка, то вдобавок требуется приземлиться на движущуюся платформу, то платформы постепенно тают под



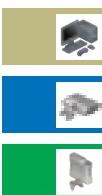
Все ипостаси Devil May Cry 4

В России, как и во всем мире, Devil May Cry 4 выйдет в трех версиях: для PS3, Xbox 360, а заодно и для PC, чтобы те геймеры, кто еще не успел обзавестись next-gen консолью, не чувствовали себя чужими на этом празднике жизни. По содержанию они, как обещается, не различаются. Для консольных версий на русский будет переведена лишь обложка и документация, подробности о локализации PC-варианта пока неизвестны.

Помимо обычного издания в продажу поступит коллекционное – для Xbox 360 и PS3. Диск с игрой упакуют в стальную коробочку и вдобавок приложат DVD с первыми четырьмя сериями из аниме-сериала Devil May Cry. На втором бонусном DVD записан саунтрек, «цифровой альбом» с иллюстрациями и скетчами, а также – самое ценное – видеоролик о создании четвертого выпуска.



В сраках с боссами захваты – верный способ основательно попортить кровь неприятелю. Впрочем, прежде чем враг ослабеет настолько, что не сумеет избежать демонической хватки, необходимо разгадать его секрет.



Нерон и Данте старательно ряжатся под героев файтингов: даже разучили особые приемы «сразилки». Если выполнить их после удара, персонажу накидывают лишние очки стильности.



Уникальные навыки, присущие боевым стилям Данте, теперь по-разному анимируются в зависимости от вида оружия. Вдобавок, совершенствуя знание стиля, Данте пополняет запас трюков: помимо стандартных ударов предусмотрены и финты, «заточенные» под определенное вооружение.

Демоническая рука оказывается настолько отличным подспорьем в битвах, что юный рыцарь влет раскручивает счетчик стильности.



Арсенал Данте пополняется после схваток с боссами: на смену набору кулечного бойца Beowulf приходит похожий набор, но уже под кодовым именем Gilgamesh. Зато пистолеты Ebony & Ivory вместе с мечом Rebellion никого не испарялись!

ногами героя, а надоедливые враги пытаются помешать ему пройти вперед. Сложно? Еще бы! Невыполнимо? Вовсе нет, даже на «нормальном» уровне сложности, который в DMC 3 скорей походил на тот режим, что обычно именуют «хард», препятствия – бодрящий вызов, а не стена, в которую с отчаяния впору хоть лбом биться. В отличие от Данте, Нерон не полагается на боевые стили и не меняет оружие: единожды вооружившись мечом на моторной тяге и револьвером, он расстет как воин, приобретая новые приемы и способности за так называемые «гордые души» (proud souls), которые выдаются как после удачного завершения миссий, так и в случае проигрыша вместо утешительного приза. Навыки стоят достаточно дорого, чтобы нельзя было вмим разлучить все кульбиты, но – приятная особенность! – сделает неправильный выбор попросту невозможным. Если герою мало толку от трюка, он может отказаться от него, забрав обратно уплаченнный взнос. Для особо боязливых предусмотрена автозакупка приемов.

Как и прежде, даже сотни демонов, выдворенных обратно в ад, – небольшая заслуга для охотника на нечисть, если он не воспользовался всем арсеналом доступных приемов, не заставил дьявольские челюсти отвиснуть при виде той небрежной ловкости, с которой подкидывания в воздух перемежаются мощными ударами, припечатывающими жертву обратно к земле, а свист пули сменяется рычанием мотора и треском искр. Пока враги не попадут по герою, а тот не забудет разнообразить уловки, показатель стильности будет расти, а вместе с ним и урожай призывных сфер – от тех, на которые предлагается покупать предметы, до тех, что восстанавливают здоровье. И ведь не преувеличивал Кобаяси-сан, когда обещал, что Нерон станет едва ли не мощней Данте. Демоническая рука оказывается настолько отличным подспорьем в битвах, что юный рыцарь умудряется влет раскручивать счетчик стильности и вдобавок не слишком уж подражать сыну Спарды. Между тем охотно укладываться штабелями горазды лишь самые примитивные адские твари: прочие монстры пытаются задавить бойца числом, скоростью, блокируют удары. Иных и вовсе ни меч, ни пуля не берет, пока не попадешь по уязвимому месту. Особенно ловко имитируют бессмертие боссы, оттого и схватки с ними разыгрываются как по нотам: увернуться от злодейских выпадов, разгадать секрет неуязвимости, уцепить за «ахиллесову пяту», повторить все сначала. И, опять же, даже на «обычном» уровне сложности вполне возможно завершить игру, не используя «легкий» режим, чтобы сперва прокачать персонажа. Если по убойной силе Нерон вполне годится в главные герои, то по готовности зубоскалить и рисоваться при каждом удобном



Заучивать уловки боссов и отыскивать их слабые места – исключительно так и проходятся «генеральные» сражения. Впрочем, четвертая часть настолько дружелюбна к новичкам, насколько это только возможно: на аренах то и дело отыскиваются восстанавливающие здоровье зеленые сферы.



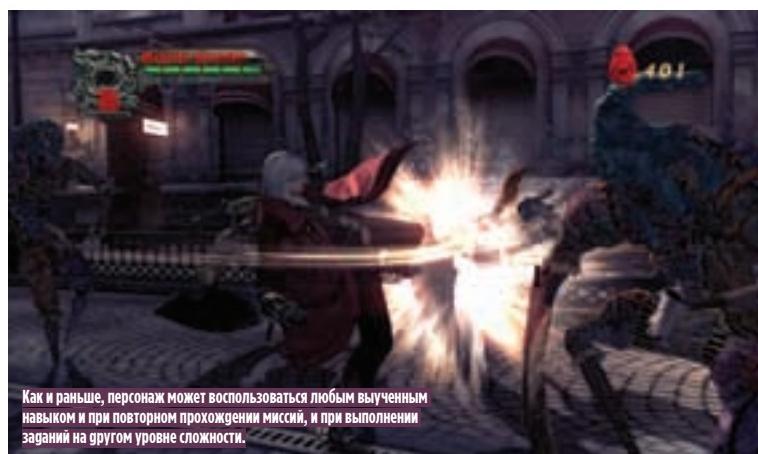
(и неудобном) случае безнадежно проигрывает предшественнику. Дух бесшабашности начисто исчез бы из четвертой части, не окажись в актерском составе персонажей вроде Глории, которая балансирует на грани между стильно и вульгарностью, исследователя Агнуса, напоминающего Джокера из DMC 3, и самого Данте. И ведь не сказать, что это плохо! Формально герой сменился, но на деле Нерон все первые десять миссий из кожи вон лезет, чтобы дорасти до звездной роли, а не ведет себя точно клон.

А что Данте? В четвертой части его положение куда завидней, чем у Вергилия в Devil May Cry 3: Special Edition. Хоть он в большинстве собственных миссий проходит те же уровни, что и Нерон, ему выдают личный набор заданий и маршрут, у боссов для него находится отдельное

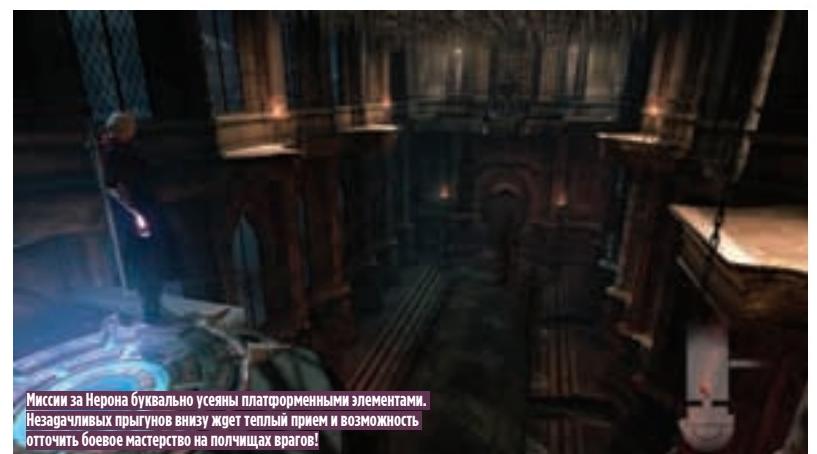
приветствие, да и для расправы с ними Данте приходится изыскивать свои способы, ведь у юнца ключом ко всем вражеским шарарам служила демоническая рука. Изобилие видов оружия (ни босса без подарка!) и возможность переключаться между ними в любой момент с лихвой искупают мизерные наборы приемов у каждого отдельного меча и пистолета. Перекочевали в DMC 4 и боевые стили с уникальными навыками. Если раньше предлагалось перед началом миссии выбрать лишь один, то теперь для пущей стилистики важно не забывать о всех четырех – менять их тоже разрешается без каких-либо ограничений. Ассортимент трюков даже ошарашил: выучиться стильной игре за Данте и после DMC 3 – все равно, что освоиться в неизвестном файтинге уровня того же Tekken 5.

Ложку дегтя в бочку меда традиционно подкладывает камера, что в зависимости от заданий то показывает происходящее подфиксированным углом, то разрешает повернуть головой по сторонам. Но до настройки обзора либо дело, когда со всех сторон наседает нечисть? И вот, в особенно ожесточенных драках или черезсур узких коридорах герой внезапно пропадает из кадра – камера не успела отследить его действия. Случаются такие конфузы не слишком часто, но раздражают неимоверно. Не все гладко и с фиксированными ракурсами: несется Нерон или Данте по мосту вдаль, демонстрируя геймеру могучую спину, и вдруг спина сменяется видом анфас, а персонаж уже бежит прямо на камеру. Ближе к финалу миссии начинают стремительно сокращаться, битва с колоссом, вопреки едким замечаниям Кобаяси-са-

на из ранних интервью, выглядит своеобразной отсылкой к God of War (разве что контекстных кла-виш не хватает), а предпоследняя миссия, по традиции, которую вполне можно было бы и не соблюдать, сталкивает Нерона лицом к лицу с уже единожды побежденными боссами. И вот все испытания позади, за плечами остались и в меру заковыристые поединки, и удобная система чекпоинтов, благодаря которой неизбежно проходить длинную миссию с самого начала (особенно если не играть ради высокой финальной оценки), и неуклюжие ухаживания Нерона за Кирие, и позорство Данте, и интересные трюки, что гравитация проделывает с бюстом Триш. И если бы сейчас мне удалось отправить письмо самой себе в 2007 год, я бы обязательно написала: «Все обещания сбылись, но сага еще не закончилась!».



Как и раньше, персонаж может воспользоваться любым выученным навыком и при повторном прохождении миссий, и при выполнении заданий на другом уровне сложности.



Миссии за Нероном буквально усыпаны платформенными элементами. Незадачливых прыгунов внизу ждет теплый прием и возможность отточить боевое мастерство на полуцищах врагов!

Нет предела совершенству

Секретные миссии и многоуровневый тест на выживание, Bloody Palace, – далеко не все приманки, которыми Сарсом побивает геймеров оттачивать боевое мастерство и достигать невиданных высот в браках за Данте или Нерона. Отныне, если вам взумается перепройти миссию, на экране высветится ваш предыдущий рекорд по отвоеванным у врагов красным сферам и оценка за прохождение. А по ходу битв игра будет неутомимо подсказывать, сколько именно очков стилистичности принесла каждая стычка.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Тяжело ли быть красавцем в мире красавиц?

«Красота внешняя ничего не стоит без красоты внутренней» – учат нас философы и писатели. Тем не менее, на главных ролях в видеоиграх то и дело оказываются персонажи, которые запоминаются задолго до того, как успевают сказать хоть слово или как-то проявить себя, – и все благодаря привлекательной наружности. Невзрачность и обыденность почти не проникают в виртуальную реальность: чтобы хотелось сразу же бежать на помощь похищенной в заставке принцессе, та непременно должна быть симпатичной, и чтобы предстоящие битвы проходились на ура, без миловидных спутниц не обойтись. Дурнушкам достается в лучшем случае удел NPC. А что герои-мужчины? Может показаться, что к ним требования куда менее строги: знай себе выгляди свирепо – подбородок квадратный, косая сажень в плечах – и никто не позубоскалит, что нос крючком, как у Кратоса в God of War. А можно и вовсе пре-небречь бодибилдингом: у упитанного Марио поклонников – хоть отбавляй. Миловидным или, что еще хуже, женоподобным быть даже зазорно – чего доброго упрекнут в нетрадиционной ориентации. Но эскизы персонажей все чаще убеждают в обратном: симпатичные парни нынче не то что в цене, а вскоре настолько перенаселят японские RPG, скролшутеры и экшны от третьего лица, что суровые мачо превращаются в редкий вымирающий вид.

Го (Virtua Fighter 5)



Масамуне Дате (Samurai Warriors 2)

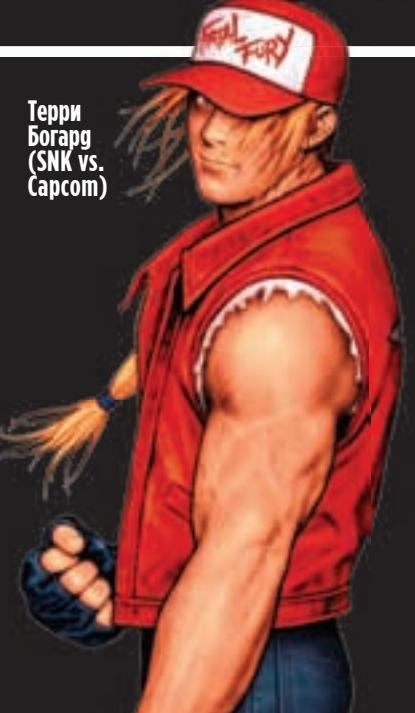


Клауд Страйф (Final Fantasy VII: Advent Children)

ним из своих наиболее удачных творений наравне с закадычным противником Клаудом, Сефиротом. По сюжету из Клауда попытались сделать сверхсолдата, подсадив ему клетки инопланетного существа Дженоны, которое сперва посчитали представителем древней цивилизации. Цена за способности оказалась высока: потеря собственного «я». Неудивительно, что Клауд сперва становится людьми и ничего не помнит о прошлом. Если бы не помочь друзей, у его истории не было бы счастливого финала. В полнометражной ленте Final Fantasy VII: Advent Children Клауд стал еще краше и еще несчастней – на этот раз он страдает от неизлечимой болезни.

Локе Коул

Еситака Амано знаменит тем, что его видение костюмов персонажей – суший кошмар для косплееров, хотя на рисунках от великолепия цветов и обилия тканей с узорами глаз не отор-



Терри Богард (SNK vs. Capcom)



Локе Коул (Final Fantasy VI)

Алукарп (Castlevania: Symphony of the Night)



Тайное нашествие

Когда технологии еще не позволяли максимально точно воплотить замыслы художников в жизнь, красавцы рядались под мозаичных спрайтов или угловатых полигонных болванчиков, по которым угадывался разве что тип телосложения и костюм в общих чертах. Сдать беднягу с потрохами могли разве что внутриигровые портреты. Если же с портретами дела обстояли тугу, на помощь любознательным геймерам приходили наброски. Многие из тогдашних виртуальных властителей дум сейчас отсиживаются на задворках истории, но находятся и такие, которых не забывают до сих пор.

Клауд Страйф

Голубоглазого героя Final Fantasy VII уже свыше десяти лет не отпускают на покой ни фэнзи, ни собственный создатель – Тецуя Номура, который считает бывшего бойца корпорации Син-Ра од-

Балтье (Final Fantasy XII)



вать. На месте Локе Коула мог бы оказаться и пиратский капитан Фарис из Final Fantasy V, но воре, который гордо именует себя охотником за сокровищами и по-рыцарски относится ко всем встреченным женщинам, привлекает жизнерадостность и умение выдерживать удары судьбы, не теряя чувства юмора.

Терри Богард

Светлые волосы так часто становятся в японских играх символом связи персонажа с потусторонним миром, что и Терри Богарда из Fatal Fury и King of Fighters сперва легко заподозрить в родстве с демонами. На деле же Терри – типичный американец, вернее собирательный образ того, как жители Страны восходящего солнца видят американцев: плечистыми, голубоглазыми, шумными и охочими до женского общества.

В погоне за модой

Далеко не все герои сразу же выглядели так, будто только что вырвались из салона красоты, где над ними по меньшей мере неделю трудилась команда визажистов. На борьбу со всевозможной нечистью разработчики сперва отправляли не изнеженных мальчиков, но закаленных духом мужчин, чей образ должен был прежде всего впечатлять мысли о силе и отваге, а не о повизгиваниях «только не по лицу!». Но время немилосердно: как утонченных арабов в средние века шокировал вид чумазых и воюющих защитников Гроба Господня, так и разработчики-японцы сегодня как будто приводят в ужас неухоженные главные персонажи. Даже если бойцам сохраняют всю мускулатуру, косметической операции – не избежать.

Данте Спарга

Эскизы к оригинальной Devil May Cry похожи на наработки к очередному выпуску саги о Джеймсе Бонде: не обошлось и без непременной красот-

Линк (The Legend of Zelda: Twilight Princess)



ки в солнцезащитных очках, и беловолосого спецагента с хитрым прищуром глаз и сырой физиономией. Бесконечные погони за демонами не прошли для Данте даром: ко второй DMC черты его лица засторились, а щеки ввалились, да вдобавок и знаменитое чувство юмора куда-то исчезло. Зато с третьей Devil May Cry жизнь у сына Спарды наладилась настолько, что в четвертом выпуске – даже с легкой щетиной – он не похож на замученного жизнью и женщинами страдальца.

Алукард

За долгую карьеру сын Дракулы ухитился радикально сменить цвет волос, из блондина став брюнетом в Castlevania: Aria of Sorrow. Более того, в своей дебютной Castlevania Алукард выглядел аристократичным юношем, а в Castlevania III: Dracula's Curse уже не уступал внешностью супергероям из американских комиксов. Тем не менее, лучше всего его помнят по ди-

Калинц (Magna Carta: Tears of Blood)



Иосицууне (Genji: Dawn of the Samurai)





Данте Спарда (Devil May Cry 3)

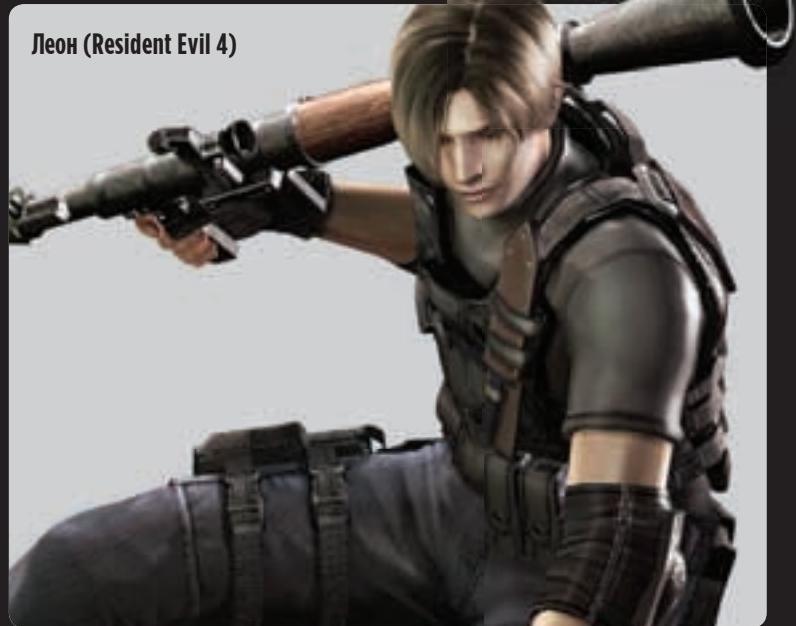
зайну из Castlevania: Symphony of the Night – первой игре сериала, к которой приложила руку художница Аями Кодзима (ей же мы обязаны и преобразившимся Саймоном Бельмомтом). Алукард – типичный рыцарь печально-голубого образа и с людьми держится отстраненно, ведь когда-то давно из-за них погибла его мать, Лиза.

Линк

Линк из Legend of Zelda не прошел путь от небритого мачо до большеглазого красавца, зато побывал и коренастым подростком, и забавной карикатурой на себя самого. А в Twilight Princess бесмений спаситель принцессы Зельды и вовсе похорошел настолько, что о прежних воплощениях напоминает разве что зеленый колпак. По характеру Линк – самый настоящий защитник всех обиженных и оскорбленных: в битву со злом каждый раз вступает, не раздумывая.

Как две капли воды

«Я не виновата, меня такой нарисовали!» – оправдывалась Джессика Рэббит из «Убить кролика Роджера» за излишне волнующие формы. Неизвестно, жалуются ли когда-нибудь на жизнь те персонажи, которые на экране почти не отличаются от самих себя на эскизах. Кого-то, вроде Генезиса из еще не вышедшей на Западе Crisis Core: Final Fantasy VII для PSP, списывают со знаменитости (прототипом, как известно, послужил певец Камуи Гакт), кому-то



Леон (Resident Evil 4)



Лион (Virtua Fighter 5)



Ваан (Final Fantasy XII)

остается благодарить исключительно фантазию художников. Совсем уж хрупких красавцев в играх не держат: как и в случае со сменившими облик героями, даже самые благообразные молодцы проходят физкультподготовку. Исключение (да и то редко) составляют лишь подростки, но о них – чуть позже.

Леон

Леон участвует в событиях Resident Evil со второго выпуска сериала, но в четвертой части настолько преобразился и возмужал, что даже как-то неловко сравнивать бравого спецагента и тогдашнего юнца-полицейского. Леона отличает сарказм, умение ловко обращаться со всевозможным огнестрельным оружием и верность долгу: чтобы выполнить задание, он готов горы свернуть.

Калинц (Magna Carta)

Хван Тэ Ким так старался сделать из Калинца неземного красавца, что те-

перь предводителя отряда наемников то и дело принимают за девушку, хотя настолько плоскогрудых красоток легендарный корейский дизайнер еще не рисовал. Исключение – лишь маленькие девочки. Калинц пополняет ряды героев, которых хлебом не корми, дай припрятать собственные чувства за маской stoического воина.

Балтье

Элегантный, беспечный и обходительный пират Балтье – самозванный главный герой Final Fantasy XII – не единственный персонаж, который явно заботится о своем внешнем виде. Ухоженных героев хватает и в сериале Suikoden (достаточно вспомнить Камию и Миклотова из Suikoden II), подчеркнуто аккуратен Майлз Эджворт из Phoenix Wright: Ace Attorney, а уж в корейских MMORPG аристократичен каждый встреченный эльф. ☐

В РАЗРАБОТКЕ



Aion: Tower of Eternity

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре–пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, горожими впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. В том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикую их словно.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Хит?!

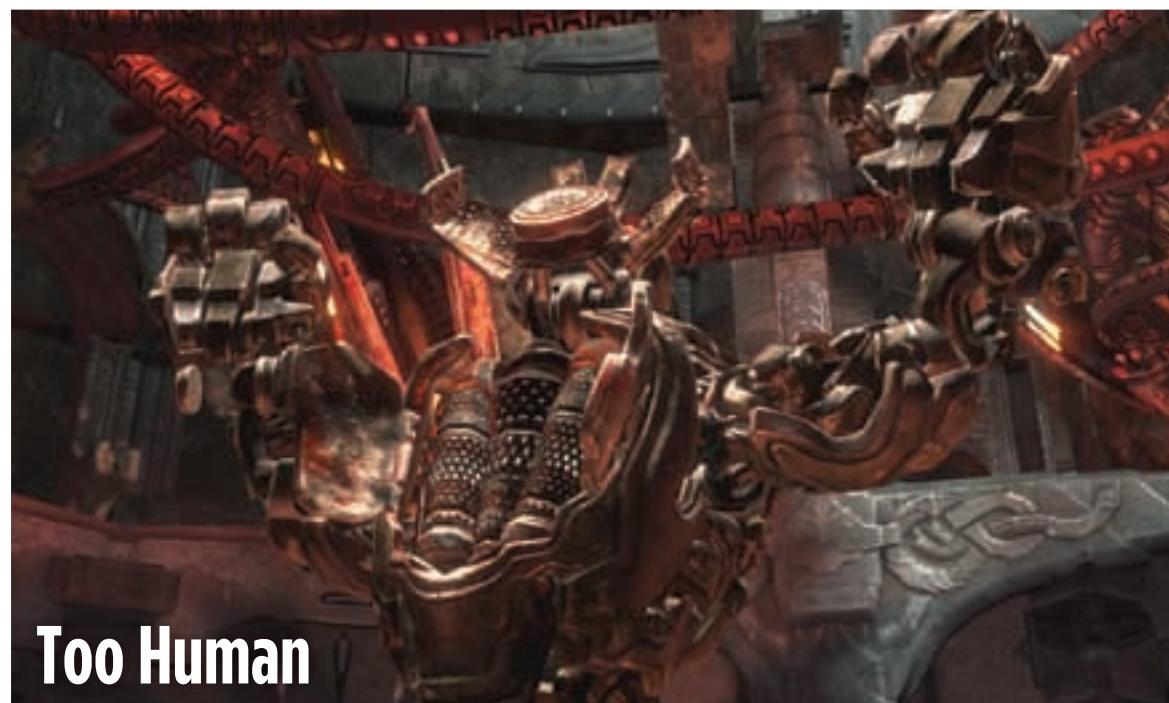
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 30

В разработке

Aion: Tower of Eternity	34
Alone in the Dark:	
Near Death Investigation	36
Everybody's Golf Portable 2	38
Lost Empire: Immortals	40
Edge of Twilight	42
Too Human	44

Галерея

Свежие скриншоты из лучших игр 46



Too Human

Товар сертифицирован. Реклама.



AXE эффект

То, что раньше ее выводило,
теперь заводит!



Организатор: ООО «Юнилевер СНГ». Акция проводится в период с 04 февраля по 31 марта 2008 г. Прием заявок на участие в Акции производится с 04 февраля по 10 марта 2008 г. Информацию об организаторе акции, правилах проведения акции, количестве призов, сроках, месте и порядке их получения узнайте на сайте:

www.axeeffect.ru



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
■ ЖАНР:
strategy, real-time
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:
весна 2008 года
■ ОНЛАЙН:
www.commandandconquer.com



■ Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH



На вооружении одной из фракций GD – шагающие боевые роботы марки «Титан».



В отличие от многих RTS, в C&C традиционно большое внимание уделяется пехоте.



Свобода или смерть!

Третья часть Command & Conquer кого-то обрадовала, а кого-то, увы, расстроила. Разработчики как будто не заметили, что на дворе 2007 год, а жанр стратегий в реальном времени слегка изменился за прошедшие пять лет. И если Command & Conquer: Generals хотя бы пыталась быть нормальной RTS с хорошим балансом и имеющим смысл мультиплером, то Command & Conquer 3: Tiberium Wars открыто взяла курс на зрелищность и доступность по matter what. Не всем это пришлось по душе, поэтому разработчики дополнения – Kane's Wrath – не только расскажут об оставшихся за кадром событиях между Второй и Третьей тибериевыми войнами, но и попробуют сделать что-то с геймплеем. Что именно, мы узнали лично у продюсера проекта во время визита «Страны Игр» в студию EA Los Angeles. О сюжетных перипетиях Command & Conquer (практически «Санта-Барбара») мы расскажем как-нибудь отдельно. Главное, что вам нужно знать: вторая часть Command & Conquer (с подзаголовком Tiberian Sun) закончилась, по сути, разгромом Nod и исчезновением Кейна. Однако в Command & Conquer 3: Tiberium Wars войска Nod вновь многочисленны, а Кейн почему-то живее всех живых. Как так получилось, вы сможете узнать из первой кампании Kane's Wrath. Вторая повествует о событиях, происходивших одновременно с историей Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Наконец, третья стартует там, где Tiberium Wars закончилась, и перекинет мостик к шутеру Tiberium, о котором мы вам докладывали месяц назад. Kane's Wrath словно склеивает сразу три игры вселенной Command & Conquer, делая при этом акцент на личности Кейна – единственного постоянного персонажа сериала. И фракции Nod – религиозных фанатиков, поклоняющихся тиерию.

третья часть Command & Conquer кого-то обрадовала, а кого-то, увы, расстроила.

Разработчики как будто не заметили, что на дворе 2007 год, а жанр стратегий в реальном времени слегка изменился за прошедшие пять лет. И если Command & Conquer: Generals хотя бы пыталась быть нормальной RTS с хорошим балансом и имеющим смысл мультиплером, то Command & Conquer 3: Tiberium Wars открыто взяла курс на зрелищность и доступность по matter what. Не всем это пришлось по душе, поэтому разработчики дополнения – Kane's Wrath – не только расскажут об оставшихся за кадром событиях между Второй и Третьей тибериевыми войнами, но и попробуют сделать что-то с геймплеем. Что именно, мы узнали лично у продюсера проекта во время визита «Страны Игр» в студию EA Los Angeles. О сюжетных перипетиях Command & Conquer (практически «Санта-Барбара») мы расскажем как-нибудь отдельно. Главное, что вам нужно знать: вторая часть Command & Conquer (с подзаголовком Tiberian Sun) закончилась, по сути, разгромом Nod и исчезновением Кейна. Однако в Command & Conquer 3: Tiberium Wars войска Nod вновь многочисленны, а Кейн почему-то живее всех живых. Как так получилось, вы сможете узнать из первой кампании Kane's Wrath. Вторая повествует о событиях, происходивших одновременно с историей Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Наконец, третья стартует там, где Tiberium Wars закончилась, и перекинет мостик к шутеру Tiberium, о котором мы вам докладывали месяц назад. Kane's Wrath словно склеивает сразу три игры вселенной Command & Conquer, делая при этом акцент на личности Кейна – единственного постоянного персонажа сериала. И фракции Nod – религиозных фанатиков, поклоняющихся тиерию.



Клан Reaper-17 отличается повышенной прочностью силовых полей. Впрочем, земная техника и не с тем справлялась.



Подобного рода сценки (эта картина именуется «В окружении») – постановочные картины. В реальных схватках бой обычно идет лоб-в-лоб.



тактической карте, возникает вопрос: что мешает один раз развиться до максимума во время сражения, а затем использовать полученную армаду во всех битвах? Увы, такая хитрость не пройдет. С глобального режима в тактический юниты и постройки переносятся, но не наоборот. Для менеджмента баз и армии на стратегической карте используется понятие «уровень» (tier). Стандартная база первого уровня состоит из сборочного цеха, электростанции, перерабатывающего завода и бараков. В случае, если ей придется отбиваться от врага, начинать будем именно в таком составе. Если хочется укрепить сектор, можно в глобальном режиме усилить атаку или защиту по отдельности, либо просто проапгрейдить всю базу до уровня 2, где набор построек солиднее – с тем же танковым заводом, например. Ровно так же устроены и армии на глобальной карте. Точный состав первоначальной группировки зависит от ее уровня. Максимальное количество армий будет ограничено, чтобы не усложнять игру, – не всем интересно отыгрывать десятки маленьких тактических сражений в разных уголках карты. Кроме того, любая ваша активность (постройка баз, передвижение войск, нападение) отнимает очки действия; как только они закончатся, ход передается противнику.

Новые «Генералы»?

В Command & Conquer 3 нам были представлены три стороны – Nod, GDI и Scrin. В дополнении каждая из них получит по два альтернативных варианта, слегка отличающихся набором юнитов и апгрейдов и, как следствие, стилем ведения боя. В сумме это дает девять «сторон» – более чем достаточно для самого искушенного любителя RTS. Знатоки Command & Conquer наверняка проведут аналогию с Command & Conquer: Generals (вернее, дополнением к ней – Zero Hour) и тамошней системой «генералов», выпол-

няющей те же функции. Сходство неслучайно. Несмотря на то что Generals формально не входит в линейку C&C и разработчики игр в мире C&C предпочитают не упоминать эту часть сериала вовсе, продюсер Kane's Wrath признался, что старается воссоздать в дополнении тамошние нововведения. Да и команда Kane's Wrath – как раз те самые люди, которые подарили нам историю о противостоянии США, Китая и террористов в современном нам мире. Вам нравятся стелс-юниты, наносящие удар с тыла? Танковые орды, сметающие все на своем пути? Авиация и ковровые бомбардировки? Kane's Wrath позволит выбрать сторону, наилучшим образом подходящую именно вашему стилю игры. Хороший пример – новые фракции Scrin. Инопланетяне из клана под названием Reaper-17 специализируются на тяжелой наземной технике и ускоренной добыче тиберия. Они практически лишены авиации, но зато имеют доступ к более продвинутым танкам и шагающим роботам. Другой клан, Traveler-59, напротив, чурается грубой монши. Его конек – пси-способности инопланетян. Акцент делается на скрытом и быстром передвижении, перехвате контроля над вражескими юнитами, диверсиях. При этом, если раньше манипулятор мог управлять только одним солдатом врагов, то теперь к нему в помощь можно построить толпу культистов (Cultist) – хватит на целую танковую бригаду. Зато с собственной тяжелой техникой у Traveler-59 проблемы.

Другая новинка Kane's Wrath – модные нынче «эпические» юниты; то бишь, боевая единица, способная в одиночку выстоять против целой вражеской армии. У инопланетян такая зовется MechaPede – гусеница, тело которой можно составить из восьми сегментов на свой вкус. Всего есть три варианта апгрейда – против пехоты, против техники и воздушных юнитов и про-



тив построек. Выбрав нужную комбинацию, можно смело отправлять гусеницу в бой чуть ли не в одиночку (хотя все же лучше сбрасывать для нее приличный эскорт). Примерно так же устроены «эпические» юниты других сторон – есть базовая «гушка», которую можно настраивать на свой вкус, добавляя отряды пехоты (стрелков, ракетометчиков, гренадеров – как душе угодно).

Камни и бумага

После долгого устного рассказа об игре продюсер запустил демоверсию и выбрал специальную миссию для показов прессе. В ней по велению скрипта у врагов появлялись отряды и укрепрайоны, которые было невозможно подавить имеющимися войсками, поэтому нам таким же волшебным образом выдавались новые юниты, идеально подходящие для этой задачи. Например, толпа киборгов The Awakened сначала уничтожила многочисленную вражескую пехоту, затем временно вывела из строя технику противника и направила на нее огонь артиллерии Specter. Другой наземный юнит Nod, Shadow Infantry, проился на базу противника и установил специальные сигнальные маяки (Artillery Beacon). Так артиллерия смогла нанести удар по зданиям противника, находясь вне зоны досягаемости их оборонительных систем. Моим самым любимым юнитом у Nod оказался Reckoner – бронетранспортер, похожий на автобус террористов из Command & Conquer: Generals – Zero Hour. Находящаяся внутри него пехота не может стрелять на ходу, однако Reckoner может окопаться в любом месте, превратившись в стационарный бункер с неплохой защитой. Самая удобная тактика его использования –бросок двух-трех таких машин к центру вражеской базы или любому иному месту, слабо прикрытым стационарными орудиями. Далее они окапываются и становятся серьезной занозой для противника. Пока он возит-

ся с ними, как раз можно нанести решающий удар. Что касается GDI, то продюсер, наверное, раз пять повторил, что раньше фракции не хватало воздушных юнитов, которым не требовалось быозвращаться на базу для дозаправки. И, дескать, теперь у них появился Hammerhead – летательный аппарат, вооруженный пушками «воздух–земля» и снабженный одним слотом под пехотинцев (которые могут стрелять изнутри). Чем-то это напоминает вертолеты китайцев из C&C: Generals – Zero Hour. Второе слабое место GDI – отсутствие хорошей зенитной артиллерии, и в Kane's Wrath оно будет закрыто мобильными установками Slingshot. Наконец, тяжелый танк Shatterer несет на себе звуковую пушку (помните, ту самую, что очень хороша против инопланетян), которая раньше была доступна только в стационарном режиме.

Чтобы проверить, насколько хорош баланс Kane's Wrath, продюсер запустил на двух компьютерах демоверсию, загрузил одну из новых карт и выдал мне соперника – PR-менеджера EA Los Angeles, опытного стратега и большого любителя Kane's Wrath. Естественно, в первых трех битвах я был повержен и распят – в конце концов, я же не киберспортсмен, хоть и люблю поиграть по сети в C&C: Generals и Warcraft III. Но затем я освоился с новыми юнитами (не без подсказок продюсера), повел армию Nod (вернее, The Black Hand) на штурм базы GDI (вернее, высокотехнологичных Steel Talons) и практически победил, но в этот момент компьютер фирмы (название вырезано) загудел и самопривольно выключился. Время интервью закончилось, и непобежденный PR-менеджер повел меня дальше – показать Command & Conquer TV и покорить в знаменитой столовой EA Los Angeles, откуда открывается замечательный вид на пустотелью. **С**



C&C на консолях

Как вам должно быть известно, Command & Conquer 3: Tiberium Wars выходила на Xbox 360 и оказалась довольно-таки удобной в обращении стратегией. Electronic Arts на этот раз также уделяет особое внимание консольной версии и, в первую очередь, совершенствованию управления. Ведь если раньше развитию RTS на консолях мешало низкое разрешение экрана, то теперь эта проблема снята. И, найдя правильную замену «мышленного» интерфейса, можно затем обрушить на консольщиков целый вогоняк хороших стратегий.

В Kane's Wrath разработчики представляют новую модель управления, которая называется «radial interface system». Идея состоит в том, что при зажатом правом щите появляется круг с вариантами действий, которые выбираются левой аналоговой рукояткой. Действия подстраиваются под выбранный объект; если это боевой юнит, то выбирать можно виды атак. Впрочем, в первую очередь новая фишка пригодится при строительстве армии. На PC на экране всегда есть иконки, позволяющие закаивать новую технику на заводах, – прямо из любой точки на карте. Теперь консольщики смогут легко открывать меню строительства и несколькими движениями рукоятки добиваться того, что им нужно.

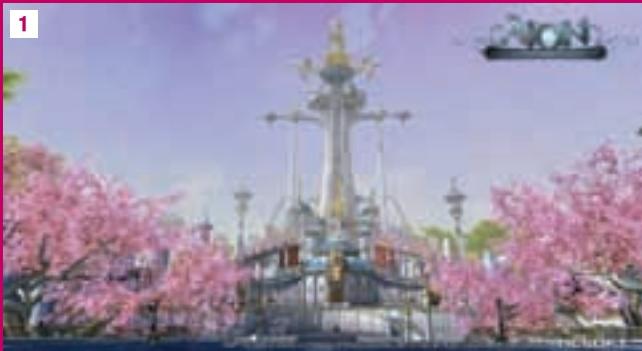
На Xbox 360 игра выходит одновременно с PC-версией, то бишь весной 2008 года. Причем она будет продаваться как самостоятельный проект и не потребует наличия диска с обычной C&C3.



«Эпический» юнит GDI в действии. Говорят, он может давить даже мамонт-танки.



Лазерный забор – дополнительное средство обороны для зданий GDI.

**Вести с полей:**

- Игра делается на движке CryENGINE.
- По мотивам истории Aion: Tower of Eternity пишется одноименная повесть.
- Игровой клиент займет около 6 Гб.
- Для каждой игровой модели было использовано около 2 тыс. полигонов.
- На игровом сервере Aion: Tower of Eternity смогут играть 5 тыс. геймеров.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing MMO:fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: NCsoft
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ОНЛАЙН: www.plaync.com/us/games/aion



- Автор:
Алексей «rixa» Копцев
rxax@mail.ru

1 Столица Элизии – небесный город Санктуум. Самуры там просто сказочные.

2 Пасторальные пейзажи Элизии. Эти руины помнят старые времена.

3 Здешняя волшебница. Сколько времени ушло на создание этого фея?

4 Летят к солнцу теперь безопасно. Вокс не расплывается, перья не выпадают.

5 Тихий ангел пролетел. Сужа по амуниции – это фрайтер.

6 Закат в раю. О чём болтает эта парочка?

7 Сначала ударим спллом, а потом и клинком можно добавить.

AION: TOWER OF ETERNITY

МИРОЗДАНИЕ ПО-КОРЕЙСКИ: АД – СВЕРХУ, РАЙ – СНИЗУ. АНГЕЛЬСКИЕ КРЫЛЬЯ ИЛИ ДЕМОНИЧЕСКИЕ РОЖКИ? ЧТО ЛУЧШЕ?

В начале времен была Атрейя, единственный и прекрасный мир, созданный богом Аионом. Уставший от одиночества небожитель решил населить его расой драконидов-балауров. Но гордые балауры восстали против создателя, и тогда он отправил двенадцать младших божков на их усмирение. Так Аион хотел сохранить главное: Башню Вечности – саму основу мироздания. Началась великая война, мир не выдержал и треснул, подобно хрустальному шару распался на две части: обитатель ангелов Элизию и логово демонов Асмодию. Теперь уже три народа боролись за власть над вселенной. Было предсказано, что придет избранный, защитник всех униженных и оскорбленных. Он восседает на Небесном престоле и возглавит здешний пантеон. Станет величайшим богом за всю историю Атрейи. Спасет свой мир от

неминуемой гибели. Вы, конечно, уже догадались, что этот «Нев» – ваш подшefный аватар, один из обитателей онлайновой игровой вселенной Aion: Tower of Eternity. Интрига самая обычная, а уж для RPG особенно.

В мае 2006 года южнокорейская компания NCsoft заявила о начале работы над новой онлайновой ролевой игрой Aion: Tower of Eternity, а в 2007 году стартовало закрытое бета-тестирование, предназначеннное лишь для корейских геймеров. Авторы игры «собаку съели» на этом жанре, в их послужном списке такие хиты, как Lineage, Guild Wars, а теперь еще и Tabula Rasa. Стоит ли сомневаться в качестве будущего продукта? Не стоит. Да мы и не станем. Лучше совершим короткую экскурсию по этому волшебному миру. Играет можно за две расы – ангельского вида элисов и демоноподобных

асмодиан, но все эти рожа и крылья ровным счетом ничего не значат. Игрок сам выбирает стиль поведения и моральные принципы: быть ему добрым или злым. Забавно, но здешний «рай» находится снизу, тогда как «ад» расположился в верхней части вселенной. Элизия – это настоящий курорт: море ультрафиолета, полезные зеленые насаждения, ягодки и цветочки. В Асмодию попадает совсем немного солнечного света, а потому там вечные сумерки. Но растительность буйная и живописная – светящиеся цветы, сине-зеленые листья – словом, настоящие джунгли.

Всего в игре восемь классов, но различия между группировками невелики. Фрайтеры владеют самым разным оружием и хороши в атаке, тогда как рыцари – местная разновидность «танков» и занимаются тем, что «держат» на се-

бе противника, ну и получают большую часть повреждений. Рейнджеры – мастера ловушек и прирожденные снайперы, а еще они умеют лечиться. Ассины никогда не атакуют в открытую, их козырь – неожиданные атаки со спины и умение маскироваться.

Слабые в обороне визарды обладают полным набором смертельных заклинаний, а их товарищи по магическому цеху, спиритмастера (читай – повелители духов) способны призывать стихийных элементалей. Каждая такая сущность обладает собственными уникальными способностями. Еще два класса – это клерик, самый типичный лекарь, и чант-певец, исполняющий лечебные песни. Важная составляющая геймплея – полеты. На определенном уровне игрок получает крылья, а с ними и возможность проникать в недоступные до этого счастливого момента места.



www.koss.ru

Наслаждайтесь фильмами, любимой музыкой или компьютерными играми, не создавая неудобств Вашим близким.

Активное шумоподавление, усиление низких частот и просто отличный звук!

Наушники KOSS — профессиональный подход к звуку.



фильмы



игры



музыка



HQ2

- вибрация на низких частотах*
- 40 часов работы от 2x батареек AAA *
- высокое качество звукопередачи
- превосходная звукоизоляция

* в режиме «включенная вибрация»

Наушники KOSS – лучший
выбор для домашнего
использования



QZPRO

- превосходная гарнитура: стоячий звук и комфортное ношение
- широкий частотный диапазон и глубокие реалистичные басы
- высокая чувствительность обеспечивает высокую громкость и отличную спадистость самых тихих звуков
- исключительно низкий коэффициент искажений на уровне профессиональных наушников
- качественный электретный микрофон

SB49



BLADE
GROUP OF COMPANIES

Официальный дистрибутор — группа компаний BLADE
Телефон (+7 495) 777-23-73 (многоканальный)

**ИНФОРМАЦИЯ**

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii
ЖАНР: action-adventure, horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» (РО)
РАЗРАБОТЧИК: Eden Games (PC, PS3, X360), Hydravision (PS2, Wii)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: май 2008 года
ОНЛАЙН: www.centraldark.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: НОЧНЫЕ ПРОГУЛКИ ПО ПАРКУ МОГУТ НАНЕСТИ НЕПОПРАВИМЫЙ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ.

Возвращать былую популярность всегда нелегко – тем более, когда вокруг полным-полно напористых конкурентов. Однако авторы новой Alone in the Dark, выход которой намечен на май этого года, не теряют оптимизма и прочат ненаглядному детищу всенародную любовь и солидные продажи. О любом другом возможном результате предпочитают не говорить: неудачная премьера после трех лет разработки с большой долей вероятности отправит в могилу не только пребывающий в полуобморочном состоянии сериал, но и некогда славное издательство Atari, чье финансовое положение ныне оставляет желать много лучшего. Впрочем, не будем о грустном – главный герой потенциального блокбастера, мистер Эдвард Карнби, приглашает вас на прогулку в Цент-

ральный Парк Нью-Йорка. Говорят, там есть на что посмотреть...

Тайны большого города

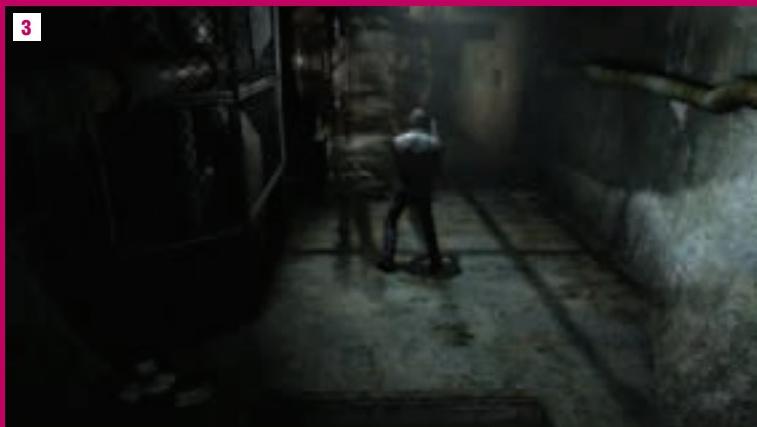
О сюжете Alone in the Dark даже сейчас, за несколько месяцев до появления игры в продаже, почти ничего не известно – молчание хранят как сценаристы Eden Games, так и именитый американский писатель Лоренцо Каркаттера (о сотрудничестве с ним представители Atari объявили в мае прошлого года). Уже упомянутый Эдвард Карнби, ночной Нью-Йорк и Центральный Парк – вот, пожалуй, и все сюжетные подробности на данный момент. Ну и, разумеется, не обошлось без «леденящей кровь интриги», «неизвестности событий» и тому подобных обещаний. Зато разработчики не забывают напоминать о необычной структуре новых приключений неза-

дачививого Карнби – происходящее на экране будет разбито на эпизоды продолжительностью 30-40 минут. «Что же в этом необычного?» – наверняка спросят некоторые, ведь деление на эпизоды и главы практикуется в игровой индустрии с незапамятных времен. Но представители Eden Games не тушуются и без запинки объясняют: разделить-то повествование на несколько частей дело нехитрое. Однако в Alone in the Dark у этого «деления» есть свои особенности. Во-первых, по окончании каждого эпизода пользователю предлагаются попрощаться с игрой до следующего утра/дня/вечера, не забыв показать вдогонку краткое содержание грядущей серии. Во-вторых, перед загрузкой очередного этапа вам предложат ознакомиться с видеотчетом о проделанной работе – на тот случай, если тяготы пребывания в виртуаль-

ном Нью-Йорке привели к частичной или полной потери памяти. Шутки шутками, но описанными выше нехитрыми средствами авторы надеются превратить Alone in the Dark в своего рода интерактивный телесериал, зрелищный и увлекательный.

Смена имиджа

Поклонники ранних частей Alone in the Dark наверняка помнят, что приключенческая составляющая неизменно стояла во главе каждой игры сериала, тогда как перестрелкам и поножовщине отводилась лишь вспомогательная роль. До поры до времени этот подход работал почти безотказно, но теперь правила изменились – публике подавай больше крови и мяса, а хитрый головоломки и ребусы волнуют ее заметно меньше. Что не замедлило отразиться на игровом процессе

**Единым фронтом**

Долгое время предполагалось, что *Alone in the Dark* появится на PC, PS3 и X360. Под возможности нового железа затачивались графические технологии, оптимизировалась реалистичная физическая модель и продвинутая (согласно заявлению разработчиков) система искусственного интеллекта. Однако чем ближе становилась дата премьеры, тем большей грустью смотрели сотрудники Atari в сторону обделенных вниманием разработчиков PS2 и Wii. В конце концов, сердце издателя не выдержало и специально нанятой студии Hydravision (известной по *Obscure* и *Obscure 2*) поручили срочно изъять версии для двух упомянутых платформ. Главный герой, сюжет и место действия останутся прежними, хотя внешне *Alone in the Dark* в исполнении Hydravision, разумеется, будет заметно отличаться от «старшей сестры». Кроме того, вариант для Wii традиционно получит уникальную модель управления – с использованием пульта и нунчака. С их помощью разработчики обещают реализовать некую «хитроумную систему взаимодействия с различными предметами», что, в свою очередь, позволит сделать решение многих головоломок еще более увлекательным.

нового проекта. Отныне Эдвард Карнби куда чаще будет полагаться на физическую силу и разнообразное оружие, нежели на умственные способности. И то сказать, для разборок с населяющей ночной Нью-Йорк нечистью севые клеточки нужны не всегда, а вот крупнокалиберному пистолету или, еще лучше, дробовику найти применение – раз плюнуть: желающих оторвать праздно шатающемуся детективу конечность-другую обещано в избытке. К слову, в рядах недругов можно обнаружить как вполне обычных, пусть и чересчур агрессивных людей, так и созданий, современной науке не известных. Они-то и заставят поволноваться особенно сильно: монстры не только имеют обыкновение появляться на сцене в самый неподходящий момент, но также зачастую демонстрируют завидную живучесть, норовя ис-

пить теплой кровушкой, даже получив несколько огнестрельных ранений. Тут авторы прозрачно намекают – порой, чтобы избавиться от недруга, нужно искать иные пути расправы. Или попросту удариться в бега. Правда, могут ведь и догнать.

Свет в конце туннеля

Несмотря на боевой настрой Eden Games, любителям пошевелить мозгами тоже дадут возможность применить свои выдающиеся способности на практике. Редкую дверь в игре удастся открыть, не потратив какое-то время на поиски ключа или секретного механизма, – не говоря уж о том, что зачастую Эдварду вынужден пользоваться своего рода «альтернативными» входами и выходами, надеясь таким образом избежать многих неприятных встреч.

Вообще, альтернативным маршрутам и свободе выбора в *Alone in the Dark* обещают уделить особенно пристальное внимание – дабы у пользователя всегда был стимул позэкспериментировать. Скажем, никто вас не заставит таскаться везде и всюду с включенным фонариком, растрачивая дефицитные батарейки (попробуйте-ка раздобыть их среди ночи!), ведь под рукой нередко оказывается совершенно бесполезный с виду мусор, из которого нетрудно соорудить факел. Вот вам и источник света, и инструмент решения многих головоломок, и сносное оружие ближнего боя. Или, например, сцена угона автомобиля. На определенном этапе игры Эдварду понадобится транспортное средство, и главный герой не придумает ничего лучше, как экспроприровать чужую собственность. Разумеется, забыть ключ в

замке зажигания никому из местных жителей в голову не пришло, и Карнби решит воспользоваться старым дедовским способом – замкнуть контакты. Далее многое зависит от сюжета и везения игрока. Сделали все, как надо, – мотор заурчит без лишних разговоров; напортачили – и ближайшие улицы захлестнет истощный вой сигнализации. После чего в гости к гореугонщику обязательно заявятся... нет, не полицейские – толпы окрестной нечисти, до сих пор таившейся в темноте.

История со счастливым концом?

Еще несколько месяцев назад судьба *Alone in the Dark* вызывала у нас серьезные опасения – молчание разработчиков и издателя заставляло домысливать перспективы одна мрачнее другой. Однако скорбные предположения не подтвердились. А стало быть, тушите свет! **СИ**





Первая часть Everybody's Golf появилась в 1997 году на PS one. Сегодня сериал насчитывает шесть прямых сиквелов и несколько дополнительных изданий портативных игр. Так, помимо Coca-Cola Special Edition, в поддержку GPS-приемника для PSP в Японии выходила еще и Minna no Golf Wa. Занятно и то, что с момента выхода оригинальной игры в концепции сериала мало что изменилось. Последним серьезным добавлением стал мультиплеер, в остальном же – знакомые анимешные человечки, наряды для них и простая механика гольфа.



EVERYBODY'S GOLF PORTABLE 2

РОМАН С КЛЮШКОЙ. ВТОРАЯ СЕРИЯ.

Государственное время виртуальный гольф набирает все большую популярность. Причем акцент делается не на реалистичный симулятор самого спокойного вида спорта, а на всевозможные мультишенно-анимешные проекты «с условностями». Ярким примером тому может послужить сериал Everybody's Golf, недавно отметивший свое десятилетие. Его портативное ответвление, получившее название Everybody's Golf Portable, незначительно отличалось от домашней версии, предлагая чуть меньшие игровые поля и все такой же доступный игровой процесс. Сиквел обещает не ломать дров и от установленного курса не отклоняться – гольфисты «на пять минут в метро» получат все то же самое, только чуть красивее, больше и лучше. Самое заметное улучшение – это мно-

гопользовательский режим на шестнадцать персон. Сетевой сервис уже успешно запущен в Японии, но, по всей видимости, именно его отладка задерживает европейский и американский релизы. Помимо этого, имеется целых 350 элементов одежды, за которыми придется побегать в однопользовательском режиме, чтобы потом щеголнуть в мультиплеере, в том числе в онлайне. Прелест новых одежд, благодаря которым шаблонных персонажей можно превратить в настоящих героев, в их уникальных свойствах. Так, например, некоторые будут влиять на определенные характеристики спортсмена, в то время как другие подарят ему «питомца». Хитрец в костюме балерины, с головой лошади и перчатками рыцаря, прячущий за спиной привидение, – примерно так выглядят гольфисты недалекого будущего.

Оригинальную механику – удар за три нажатия кнопки – никаким изменениям не подвергли. Народная любовь к первой Everybody's Golf тем и объяснялась, что для попадания в лунку вовсе не обязательно учитывать тысячу и один показатель статистики, знать все сложные удары и каждый раз переигрывать, если удар вышел чуть сильнее, чем хотелось бы. Здесь не придется гонять мячик туда-сюда, не имея возможности затолкать его точно в лунку, потому что из-за правдоподобной симуляции физики он каждый раз из нее выскакивает. Такое можно встретить, например, в Pangya, а у поклонников Everybody's Golf настроение принципиально иное: веселиться и открывать многочисленные бонусы. Наконец, последний штрих – заметно похорошевшая графика. Визуальная часть не была сильной стороной

оригинала, в продолжении же большинство былых ограждений разработчики как будто исправили. Впрочем, все равно не отпускает чувство, что недостатки лишь наскоро замазали, вместо того чтобы всерьез с ними бороться. Увы, конкуренты у Clap Hanz малочисленны и слабоваты, а это, как известно, расслабляет. Вспоминая первую Everybody's Golf для PSP, можно предположить, что одним изданием разработчики не ограничиваются и в течение года обязывают объявлять о разработке дополнения – хоть того же Coca-Cola Edition. Только вот, учитывая возможности сиквела по части нарядов, едва ли дело ограничится футбольками и кепками с символикой компании, как в прошлый раз. Размахивающая клюшкой стеклянная бутылка – вот чего не хватает несерьезному гольфу!

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
■ ЖАНР:
sports.traditional.golf.arcade
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE
■ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
«Спорт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Clap Hanz
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:
не объявлено (США, Европа)
■ ОНЛАЙН:
<http://www.jp.playstation.com/scei/title/mgp2>



■ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Коренное население Америки тоже любит гольф! А еще оно любит европейские рыцарские успехи!

2 Сильный удар – не обязательно красивый. Точно так же, как несколько удачных попаданий в лунку вовсе не гарантируют победу по очкам.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360, PC
 ■ ЖАНР: action-adventure.third-person
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
 ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софир Клаб»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Radical
 ■ КОЛЧЕСТВО ИГРОВОК: 2
 ■ ДАТА ВЫХОДА: лето 2008 года
 ■ ОНЛАЙН: www.prototypegame.com



■ Автор:
 Spriggen
 spriggen@gameland.ru



1 Radical – создатели двух игр о Халке (одной из которых даже посчастливилось случиться приличной), двух игр о Симпсонах, невнятной Scarface: The World Is Yours, Independence Day и еще нескольких продуктов игростроения, о которых лучше не вспоминать. Считают себя специалистами в области разработки того, что принято называть «open world-играми».



2 Мы, кажется, забыли сказать, что Алекс Мерсер похож, помимо прочих, на Венома? Так вот: помимо прочих, Алекс Мерсер здорово похож на Венома.

2 Прогуливаться по нью-йоркской улице, увидеть вертолет, высоко прыгнуть, забраться в кабину, «басбордировать» пилота, разжившись знаниями об управлении стальной птицы, и полететь, обстреливая громящий город уродин. Обычное дело.

PROTOTYPE

СОСТАВ: ВИРУС – 150 ГР., АМНЕЗИЯ – 100 ГР., ПАРКУР – 200 ГР.

Паркур, еще несколько лет назад толково представляемый в массовой культуре одним только фильмом «Ямакаси», протянул свои щупальца куда только можно. Это слово так или иначе проносится в голове, стоит лишь полакомиться последним фильмом о Джеймсе Бонде, аниме «Железобетон» или, например, новым романом Уильяма Гибсона. Естественно, эта тяжелая чума, многократно добавляющая привлекательности самой неприглядной серости, никак не могла миновать видеоигры. Спустя три Prince of Persia, один Crackdown и пока еще один Assassin's Creed индустрия наконец готова к проекту, «паркурность» которого заявлена как одна из ключевых особенностей. Факты через запястья: главный герой, обитатель Нью-Йорка, страдает амнезией. Инфицированный чудовищным ви-

русом, Алекс Мерсер обладает примерно теми же сверхспособностями, что Мистик, верная (смотревшим третий фильм о Людях-Икс самое время ухмыльнуться) сподвижница Магнето, Спаун, дитя канадского медиамонстра Тодда МакФарлейна, и терминатор T-1000. Алекс знает свыше семисот уморазывающих фокусов, выглядит, как измученный похмельем Антон Городецкий, и отчаянно жаждет вернуть память (а как же?) и разузнать все о вирусе. Мешать ему пытаются две Силы – изуродованные биокатастрофой твари, которыми полон весь славный Нью-Йорк, и, страшно писать, суперзасекреченное спецподразделение Blackwatch (как легко догадаться, друг друга обе стороны тоже не жалуют). В интервью авторы с легкостью заявляют, что «ни в одной игре сюжет не был настолько важен, насколько важен он в Prototype». Вероятно, преувеличивают:

мы слышим такое далеко не впервые, и каждый раз почему-то оказывалось, что разработчики случайно забыли о существовании Metal Gear Solid, а образцовый сценарий, по их мнению, – что-нибудь из фильмографии Джорджа Лукаса или Стивена Спилберга (Майкла Манна, если вспомнить Kane & Lynch: Dead Men). Счастье – при условии, что оно все-таки случится – не в клубке интриг, который предстоит распутывать, «оплогаща» определенных людей и овладевая их знаниями, а в полноценной возможности почувствовать себя супергероем, которую, как мы знаем, сами игры о супергероях нисколечко не предоставляют. Алекс быстр, свиреп и могуч; он с простотой необычайной перемахивает с крыши на крышу, на огромной скорости носится по стенам небоскребов Манхэттена, выделяет с автомобилями то, чего не снি�лось и стареющему Брюсу Уиллису,

и расправляет с встающими на пути, обходясь без не то слово как приевшихся пистолетов, автоматов и прочих рунных мечей. На закуску – наследие Grand Theft Auto: возможность водить машины и пилотировать вертолеты. Смотрится оно тут почти как гамбургер в меню дорогого ресторана, зато есть. По отдельности вирус, амнезия и паркур – пятьсот раз виденная, неряшливая, неизменно вызывающая зевоту скуча. Prototype же предлагает все сразу, обещает показать нам, какими еще могут быть – и какими, возможно, на долгое время станут – open world-экшны. Что бы там в конце концов ни получилось, летом игровая индустрия традиционно чувствует себя квело, и если мультиплатформенная бомба Radical сдетонирует в заявленные сроки, то, будем надеяться, на эту пору придется исключительно знатный повод взяться за геймпад. **С**

**Расы вселенной Lost Empire:**

Люди – самолюбивые типицы, лучшие солдаты в галактике. Тритоны – амбициозная раса космических путешественников. Орга – насекомоподобные экспансионисты. Невероятно живущие и трудолюбивые. Ци-льны – раса вечноголовых драконов. Съели всю фауну на родной планете, а теперь ищут, где бы еще поживиться. Мегаланиане – звездные аристократы и в то же время талантливые ученые. Хрустальные духи – живые кристаллы, знающие толк в компьютерах. Алкиты – специалисты по шпионажу и сиверсиям. Скрытные и неуловимые.

**ИНФОРМАЦИЯ**

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy, turn-based, sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C/Snowball.ru»
РАЗРАБОТНИК: Pollux GameLabs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года
ОНЛАЙН: www.paradoxplaza.com/index.php?option=com_content&task=view&id=272&Itemid=224



Автор:
Алексей «rfix» Копцов
rfix@mail.ru



1 Орга атакует орбитальную станцию тритонов. Побеждает не умением, а числом.

2 Секретный флот шпионов-алкитов. Землянам придется несладко.

3 Карта галактики крупным планом. Может, и не очень красиво, зато функционально.

4 «Открылась бездна, звезд полна, Звездам числа нет, бедне dna...»

LOST EMPIRE: IMMORTALS

ПЕРВЫЙ ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ, ПЕРВЫЙ КОНТАКТ С ИНОПЛАНЕТЯМИ – НАЧИНАЕТСЯ КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА. ПРИЗ – ГАЛАКТИКА.

Pомантика сегодня в большом дефиците, а космическая – особенно. Фантастика стала совсем ненаучной, а по экранам с ревом и лязганьем носятся звездолеты на магической тяге. Вместо точных наук осталось одно шаманство и танцы с бубном. И уже не слышно, как шепчут звезды, как шумят солнечный ветер. Деточка, кем ты хочешь стать? Олигархом?

Хорошо, что находятся люди, которые не только считают деньги, но и занимаются... как его? Творчеством! В результате таких экспериментов на свет появляются игры, подобные Star Control 2 и Lost Empire. Мечтатели из Pollux Game рассказали историю Великой войны. Тогда сразу несколько разумных рас оказались на грани вымирания, а ключом к спасению стала затерянная планета, на которой скрывалась безум-

ная богиня Энаис. Мы строили колонии и флот, занимались торговлей и дипломатией и попутно искали способ очистить чакры. Релиз Lost Empire состоялся в июне этого года.

Продолжение, игра Lost Empire: Immortals, поступит в продажу достаточно скоро, но пока что разработчики предпочитают отмалчиваться и ни геймеров, ни даже журналистов, рассказами не балуют. Хотя и так понятно, что мы получим классическую пошаговую стратегию а-ля MOO с простенькой (но очень очень трехмерной!) графикой и огромной галактической картой на пять тысяч звезд. Как и в предыдущей серии, нам будет противостоять несколько инопланетных рас и, конечно, дело миром не кончится. Придется включиться в гонку вооружений: создавать и воровать технологии, искать новые планетные системы и воевать, воевать, воевать.

Интрига обещает быть по-настоящему увлекательной. Чувствуется, что в Pollux Game трудятся хорошие сценаристы. Давным-давно, в далекой-далекой галактике жили-были эоны – бессмертные и просвещенные филантропы. Они расселились по всему космосу и почти уже достигли совершенства, но тут случился вселенский катаклизм, и эоны попросту исчезли, оставшись только в сказках да преданиях. Звездные авантюристы, ввлекомые жаждой наживы, начали охоту за артефактами погибшей расы. Ведь каждый такой реликт позволяет сделать мощнейший прорыв в развитии науки и техники, ускоряет прогресс во много раз. Особенно сегодня, когда пришло новое время – эпоха великих космических открытий.

Бороться, искать, найти и не сдаваться – теперь можно заняться разведкой, отправиться в путешествие к далеким

мирам. Благо, пространства достаточно. Космос будет обширным и густо-населенным. Помимо шести основных рас, в игре появится двадцать восемь дополнительных народностей, так называемых «младших цивилизаций». Древо науки состоит из одиннадцати главных ветвей, а общее количество изобретений приближается к полутора сотням. Вот лишь один пример: на верфи вы сможете построить суда восьми типов, среди которых исследовательские и разведывательные корабли, патрульные крейсеры, перехватчики и десантные боты. Все корпуса легко модифицируемы.

Lost Empire: Immortals, как и оригинальная версия – штучный товар, не рас считанный на массового потребителя. Другое дело – завзятые стратеги, космические полководцы и звездные императоры. Им игра понравится точно. **СИ**

ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ВЕСНЫ!
Первый игровой фестиваль в России



ИГРОНАВТИКА
2008

Даты проведения: 21-23 марта 2008 г.

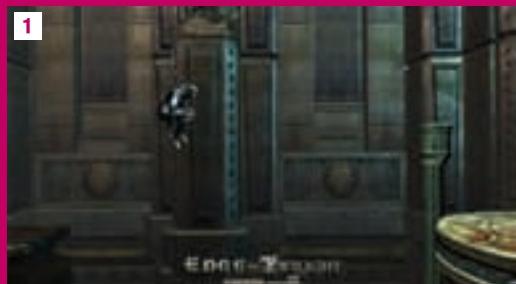
Место проведения: Центральный выставочный комплекс
«Экспоцентр», павильон №3, метро «Деловой центр»
(5 минут от метро)

www.igronavtika.ru

Генеральный спонсор: LAVA-Online, MMORPG-проект
компаний EnterNetica, Oradell Capital, VR Ocean



РЕКЛАМА



На официальном сайте Edge of Twilight даются описания пяти основных игровых локаций. Цитадель Атерна находится в самом центре Хеллайем. Эти камни еще помнят расцвет империи Атернов, помнят, как случилась Катастрофа и мир погрузился в хаос. Ныне Цитадель остается надежным укрытием, приютом для странников, здесь можно пообщаться со многими игровыми персонажами, узнать последние слухи и новости. К северу от твердыни находятся Селанские горы. Давным-давно там возвышался целый храмовый комплекс, располагавшийся рядом с месторождениями драгоценного этера. Раньше в тех краях обитали миролюбивые Литерны, но потом пришли их извечные враги Атерны и вырезали практически все местное население. На месте храмов были построены шахты, но катализм не пощадил и их. Теперь местность напоминает огромную свалку металломолов.

На краю Большого разлома высится древняя Крепость. Здесь Атерны возвели самый большой горнодобывающий комбинат, черпающий эфир из самого Ядра. Но после катастрофы эта земля оказалась во владении Порченых (Tainted), и теперь о прошлом напоминают только руины.

В западной части Хеллайема высор непроходимый дождевой лес, известный как Артанем. Огромные секвойи тянут ветви к зеленому солнцу, а у их корней обосновались многочисленные монстры. Тамошние аборигены – племя жестоких кочевников – строят дома прямо на деревьях.

Последняя известная нам локация – это область Тамори, через которую проходит большинство торговых путей, некоторые из них подземные. В толще земной коры были прорублены тоннели, и там прошла железная дорога – творение все тех же Атернов.



EDGE OF TWILIGHT

ЗЕЛЕННАЯ МАГИЯ И ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. ЗАСТРЯВШИЙ МЕЖДУ МИРАМИ ГЕРОЙ ИЩЕТ СМЫСЛ ЖИЗНИ. ПОМОЖЕМ?

Hаш мир дуален, состоит из пар-отражений. Не жизнь, а сплошной диалектика: черное – белое, огонь – вода, ад – рай, мужчина – женщина. Противоположности борются, скандалят, бьют посуду и мечтают слиться в единое целое. Другое дело иные, параллельные вселенные, где конфликт оказался таким жарким, что сама действительность раскололась на две части. Читали? Смотрели? Как там у братьев Кристовских: «И треснул мир напополам – тарам-пам-пам». Песня эта совсем из другой оперы, но она отлично иллюстрирует сюжет новой австралийской игры Edge of Twilight.

Сотрудники молодой студии Fuzzyeyes определяют жанр игры как экшн-адвенчуру с видом от третьего демонического лица. Главный герой, Лекс – типичный изгой, оказавшийся в зоне сумерек,

в трещине между двумя реальностями: миром вечного дня, где обитают спириты Литерны, и царством ночи, населенным индуистриалистами Атернами. Две эти расы ведут бесконечную войну на истребление, и компромисс между ними попросту невозможен. Тут хороши любые средства, а наш наемник Лекс мало того что сам – идеальное оружие, так еще одновременно и спаситель для этих гибнущих цивилизаций, способный с помощью некого артефакта восстановить равновесие. Он – полукровка и умеет путешествовать между мирами. Годы странствий сделали из Лекса настоящую машину для убийства. Может клином приложить, а может и заклинанием. Паропанк + фэнтези – вот формула здешнего сюжета. Чумазые Атерны проживают в мире, непоправимо испорченном технологией. Ни травинки, ни листочка – одни только фаб-

рики, заводы да ржавые коробки без окон. А по черному от сажи небу пляшут сполохи адского пламени. Настоящая преисподняя со своим собственным консулом-вельзевулом. Мир Литернов – огромный сад, полный воздуха и солнечного света, отличное место для неспешных бесед и медитаций. Сами его обитатели чем-то напоминают эльфов с сияющими как звезды очами. Авторы Edge of Twilight настаивают на определении «эпическая игра», ну а что нас ждет на самом деле? Пока известно ничтожно мало, какие-то крохи информации да пяток-другой скриншотов. Хочется задать вполне резонный вопрос: «А что особенно в этом эпическом приключении?». Ведь сюжет, прямо скажем, совсем не новый – попытки «поженить» магию и технику делались не раз и не два, так что подобными гибридами нас удивить трудно. Так же как и эффектными спецприемами вместе с комбо.

Но кое-какие сюрпризы все равно предполагаются. Игра будет следить за действиями геймера и приспособливаться к его навыкам, реакции и ловкости. Пока непонятно, как это будет осуществлено на практике, но звучит очень бодро. Наш загадочный протагонист даст фору Джекилу с Хайдом, ведь Лекс един в двух лицах. Каждое его альтер-эго – это своя техника боя, приемы и уловки. Господа-сказочники гарантуют несколько вариантов концовки и сюжет, который заставит рассчувствоваться любого, даже самого черствого геймера. Лекс заблудился между мирами и только с нашей помощью сможет найти дорогу к свету. Или к тьме? Впрочем, какая разница? Ведь все в нашем мире дуально, а грань между добром и злом кажется такой зыбкой. **С**

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ЖАНР: action-adventure,fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Fuzzyeyes
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ОНЛАЙН: www.edge-of-twilight.com



Автор:
Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Скачек с платформы на платформу, прямо как в «Принцах».

2 Так вот что называется «жизнь на кончиках пальцев»!

3 Обратите внимание на количество сережек. Осторожные модники могут носить по два десятка украшений сразу.

4 Тесак у Лекса что надо...

5 Даже монстры те здесь наполовину механические. С закруткой на груди.

6 Что скрывается за этой дверью? Спасение или новая толпа чудовищ?



Защити свою игровую систему надежно!

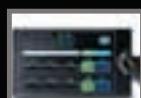
Реклама



- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



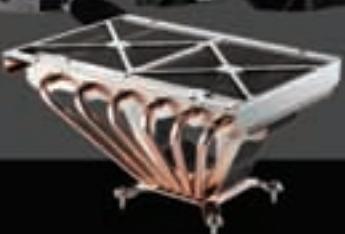
- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



Защита Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** PET — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS** и **Техмаркет Компьютерс**: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

ЖАНР:

action-adventure,
third-person sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft Game Studios

РОССИЙСКИЙ

ДИСТРИБЬЮТОР:

«Альянс»

РАЗРАБОТЧИК:

Silicon Knights

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

ДАТА ВЫХОДА:

II квартал 2008 года (США)

ОНЛАЙН:

www.siliconknights.com



Автор:
Алексей «гіха» Копцев
rixa@mail.ru



1 Вот и все, что осталось от бога Мимира. А глаза такие грустные-грустные.

2 Этот чугунный монстр – Гронд собственной персоной.

3 Красавица Фрея. Белокурая и веснушчатая богиня любви и, как водится, плодородия.

4 Здешние интеллектуалы – бог поэзии Браги и его вечно молодая жена Иуунн.

5 «Машинки в полный рост». Драка в Hall of Heroes.

6 Бальдур без шлема. Он и правда красавчик.

7 Два непобедимых киборга – Тор и Бальдур.



TOO HUMAN

САМЫЙ БОЛЬШОЙ БЮДЖЕТ ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ИНДУСТРИИ. ДЕВЯТЬ ЛЕТ ОЖИДАНИЙ. ПЕСНЬ ВОЗЛОЖЕННЫХ НАДЕЖД.

Брови Бальдур» – так, в память о своем умершем брате, исландцы называют ромашку. Скромный весенний цветок с белыми, как волосы викинга, лепестками. Второй сын Одина, Бальдур, был самым добрым и благородным среди асов. Коварный Локи решил погубить юного бога, создал из омелы стрелу и заставил слепого Хеда сделать выстрел. Бальдур погиб, но он еще вернется к жизни, воскреснет для последней битвы богов – Рагнарёка.

История универсальна. Подобных сюжетов существует великое множество – будь то миф об Осирисе, сага о финском богатыре Лемминкайнене или наше родное христианство – но только теперь можно говорить о компьютерной версии этой трагедии, консольном боевике Too Human. Основой

для его истории и стала брутальная скандинавская мифология. Авторы переосмыслили классические сюжеты и явили миру новый, кибернетический вариант известных событий.

Благородные боги вовсю используют имплантаты и механические протезы. Асы успели превратиться в настоящих киборгов, пожертвовав своим человеческим в пользу военных технологий. Как там писал старик Ницше: «Сражаясь с чудовищами, стараясь и сам не стать монстром». Изрядно нагревшему человечеству грозит новая опасность в лице самого Гронделя и целой армии стальных монстров, охотников за плотью и кровью. Злодейские же-лезяки собирают биологические материалы, чтобы стать более живыми, похожими на человека.

Время на Севере течет медленно, а порой и просто останавливается, засты-

вает на месте. Может, поэтому многие «северные» проекты куются столы неспешно? Первая информация о Too Human появилась еще в прошлом веке, в году 1999-м от Рождества Христова, сделавшись сенсацией выставки E3. Канадские разработчики из компании Silicon Knights ориентировались тогда на первую PlayStation, но после изменили решение в пользу GameCube. Прошло шесть с хвостиком лет, а игра так и не увидела свет. Но северяне не теряли времени даром, они нашли себе нового делового партнера и вновь сменили платформу: отныне только Microsoft и только Xbox 360. «Слишком человеческий» боевик использует Unreal Engine 3.0, а руководитель проекта Денис Диак (Denis Dyack) всерьез говорит о грядущей премьере. Все должно случиться уже в этом году, если Локи не помешает.

Проект Too Human уже стал самым дорогим за всю историю игровой индустрии. Планы у разработчиков нешуточные: канадцы обещают настоящую эпическую трилогию масштабов просто невероятных. Реклама рекламой, но что мы увидим в действительности? Гибрид Devil May Cry и Diablo, ролевой боевик от третьего лица в модном киберпанковом антураже? Здесь вместо привычных Мидгарда и Ни菲尔хейма – иные, подчас даже виртуальные, но от того не менее опасные миры. Зачистить их – главная наша задача.

Большую часть своего божественного времени Бальдур «низводит и укорощает» механических монстров. Из многих таких железных зверушек должно выковырять ценные трофеи, в том числе – вышеописанные имплантаты, улучшающие боевые пока-



затели весеннего бога. Разить врага можно и на расстоянии, но какой викинг не любит хороших потасовки? С помощью аналогового стика мы примемся двигаться по полю боя, тогда как за управление камерой возьмется искусственный интеллект и на-верняка попортит нам нервы. Захотим увеличить картинку – поможет d-pad. В добром сердце Бальдура стучит пепел Тристрама. Парень жить не может без многочисленных ролевых характеристик и разнообразных боевых на-виков. В Too Human обещано, как минимум, пятнадцать классов оружия, среди них одноручные и двуручные мечи, кибернетические молоты и палицы, пистолеты, ружья и боевые лазеры. Игрок сможет настраивать бро-ни по своему усмотрению, а самые ушлые бросятся собирать уникальные эпические сеть. Игра подразумевает

несколько прохождений. Так, в первый раз вы можете прокачаться до пятидесятиго уровня, во второй – до сотого, а в третий – до стопятисято-го соответственно. Авторы обещают запутанную интригу, качественные диалоги и живописные интерлюдии. Такие, что засмотришься и забудешь – какой именно кнопкой можно пробросить ролик. Крайне желательно быть в теме и как следует ориентироваться в здешней мифологии, чтобы головой погрузиться в мрачную атмосферу нового скандинавского эпоса. Просто жать кнопки неинтересно. Закончив очередную баталию, Бальдур может расслабиться в киберпространстве. Покинуть ле-дяной, прудуваемый всеми адскими ветрами реальный мир и устроить се-бе отпуск в виртуальности; порешать головоломки, тем более что забава

этая крайне полезная. Ведь только так можно открыть самые хитрые замки и разграбить самые богатые тайники. Идея привязать все комбо и суперудары к правому стику особенно хорошо работает в массовых потасовках, где достаточно повернуть ручку анало-гового управления в нужном направ-лении, чтобы снести очередную ме-ханическую голову. Но стоит начать стрельбу, и герой будет стрейфить-ся автоматически – камера уже вце-пилась в выбранного противника. Це-ли меняются при помощи все того же правого стика. В Too Human присутствует «комбометр», отслеживающий все ловкие наши приемы. Если все де-лается правильно, можете подлечить свою группу либо воодушевить това-рищей по оружию.

Игроки одного и того же класса по-рой различаются кардинально. Начи-

На выбор предлагается пять ролевых классов:

Биоинженер

Он – современная разновидность меди-ка, лечит себя и своих товарищ, предо-ставляя дополнительные барфы и бону-сы. Предпочитает сражаться двумя руками сразу.

Коммандо

Этот сражается, используя последние до-стижения военной науки, всевозможные электронные устройства. Любит атаковать на расстоянии, опытный снайпер и мастер взрывного дела. В рукопашной машет гро-мадным молотом.

Чемпион

Чемпион умеет создавать силовое поле и владеет силами антигравитации. Он спо-собен зависать в воздухе и наносить удары сверху. В ближнем бою предпочитает хо-лодное оружие.

Заштитник

Настоящий танк – он может удерживать на себе целую орду врагов. Броня позволяет. Дополнительную его защиту гарантирует благословение самого Огина и волшебные руны. Дерется с помощью посоха.

Берсерк

Очень хороший в атаке. Он – мастер рукопаш-ной и рожден для хорошей потасовки. Сра-жаться ему помогает ярость, способность забыть про страх и боль. Берсерк пре-пирают свойственные клиники и частенько обра-щаются за помощью к духам.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение именитого тактико-стратегического сериала разрабатывается отечественной компанией .dat на собственном графическом движке VirtualDream.

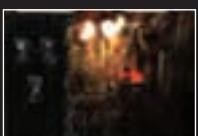
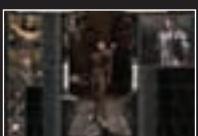
ЧЕГО ЖДЕМ?

Еще одного повода для патриотической гордости и просто отличной игры, достойной преемницы замечательной второй части.



Disciples 3: Ренессанс

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА В РОССИИ: В III КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА



ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ



Новые задания и
миссии в различных странах мира



Уникальные спецсредства для
бесшумного уничтожения
противника



Усовершенствованная графика
и анимация

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Venom Games, разработчики двух частей Rocky для предыдущего поколения консолей, клянутся создать самый-самый симулятор бокса – такой, от которого был бы в восторге великий промоутер Дон Кинг собственной персоной.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Заявки на побегу 2K Sports над EA с их Fight Night. И побольше нокаутов!



Don King Presents Prizefighter

ПЛАТФОРМЫ: DS, WII, XBOX 360 | КОГДА В США: 1 МАЯ 2008 ГОДА



Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.

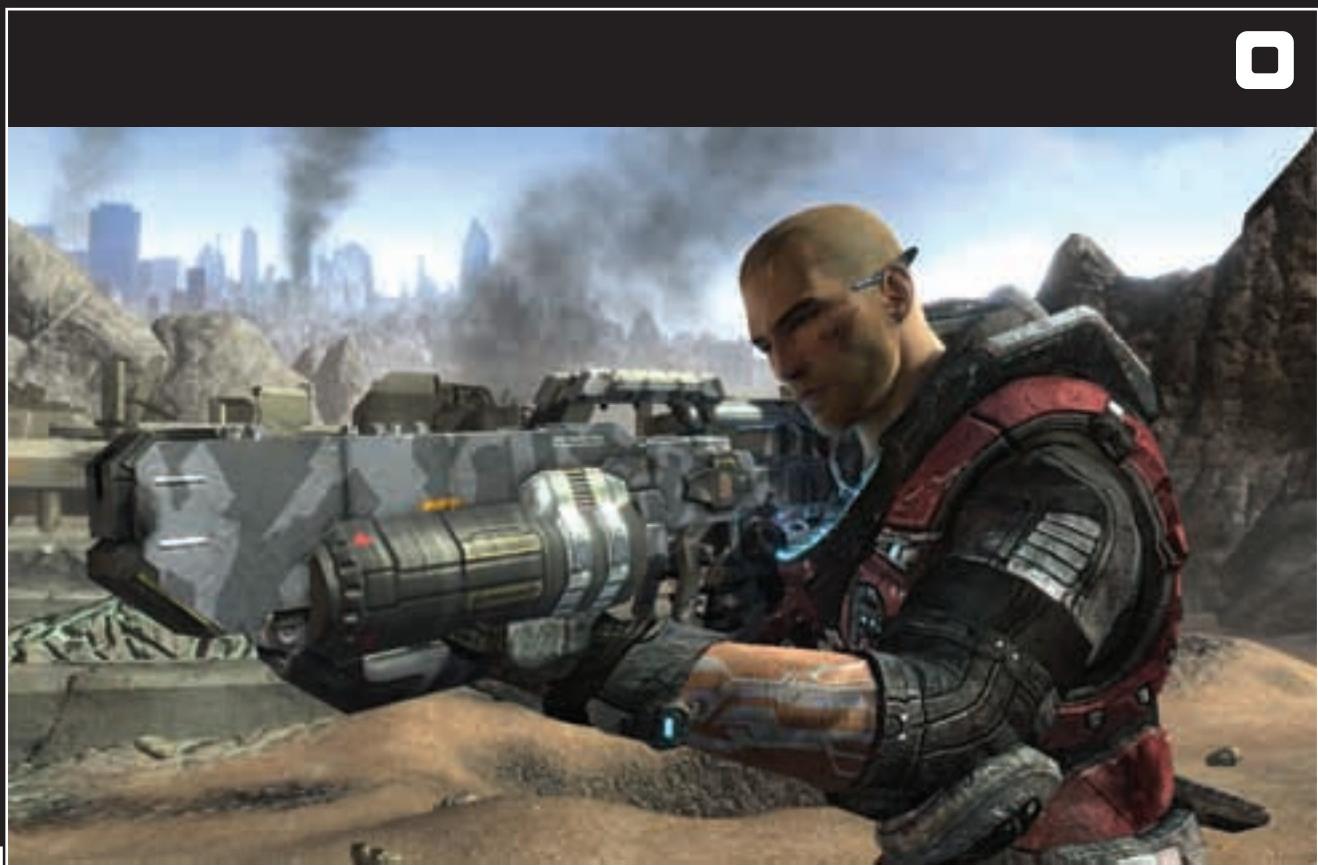
KATAURI
INTERACTIVE

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Футуристический шутер, действие которого разворачивается на обезображенной сейсмическими катаклизмами Земле. Игроку предстоит сражаться при помощи особого оружия, способного полностью менять ландшафт поля боя.

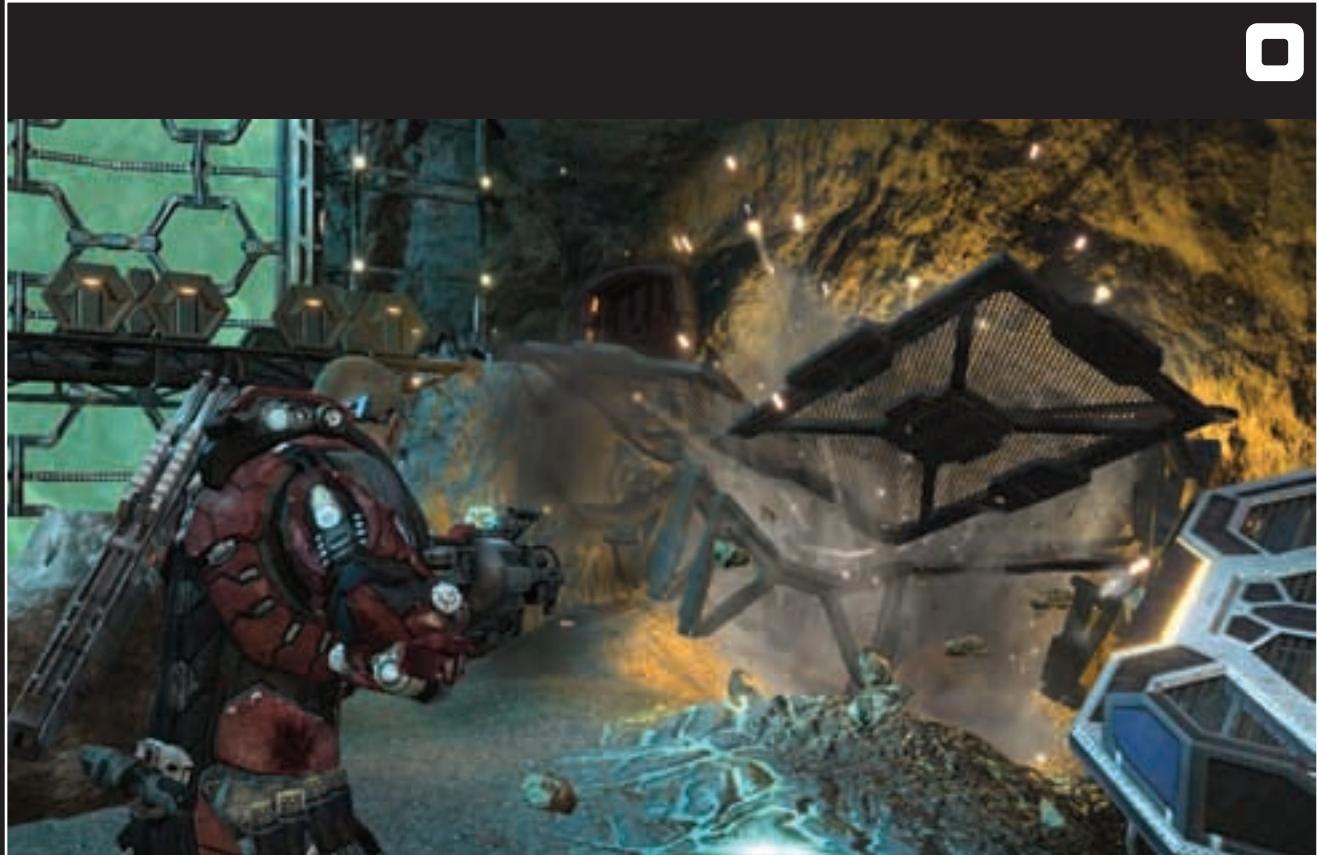
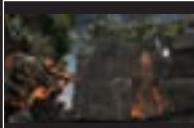
ЧЕГО ЖДЕМ?

Уникальной игровой механики, позволяющей самостоятельно подстраивать под себя окружающую среду и таким образом радикально поворачивать ход битвы в свою пользу.



Fracture

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: ЛЕТОМ 2008 ГОДА



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

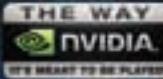
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Салазинская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АНАБИОЗ

СОН РАЗУМА



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms Ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА



ДЕЯТЬ ГРЯДУЩЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Рико Родригес возвращается в новом блокбастере, изобилующем невероятно зрелищными трюками.

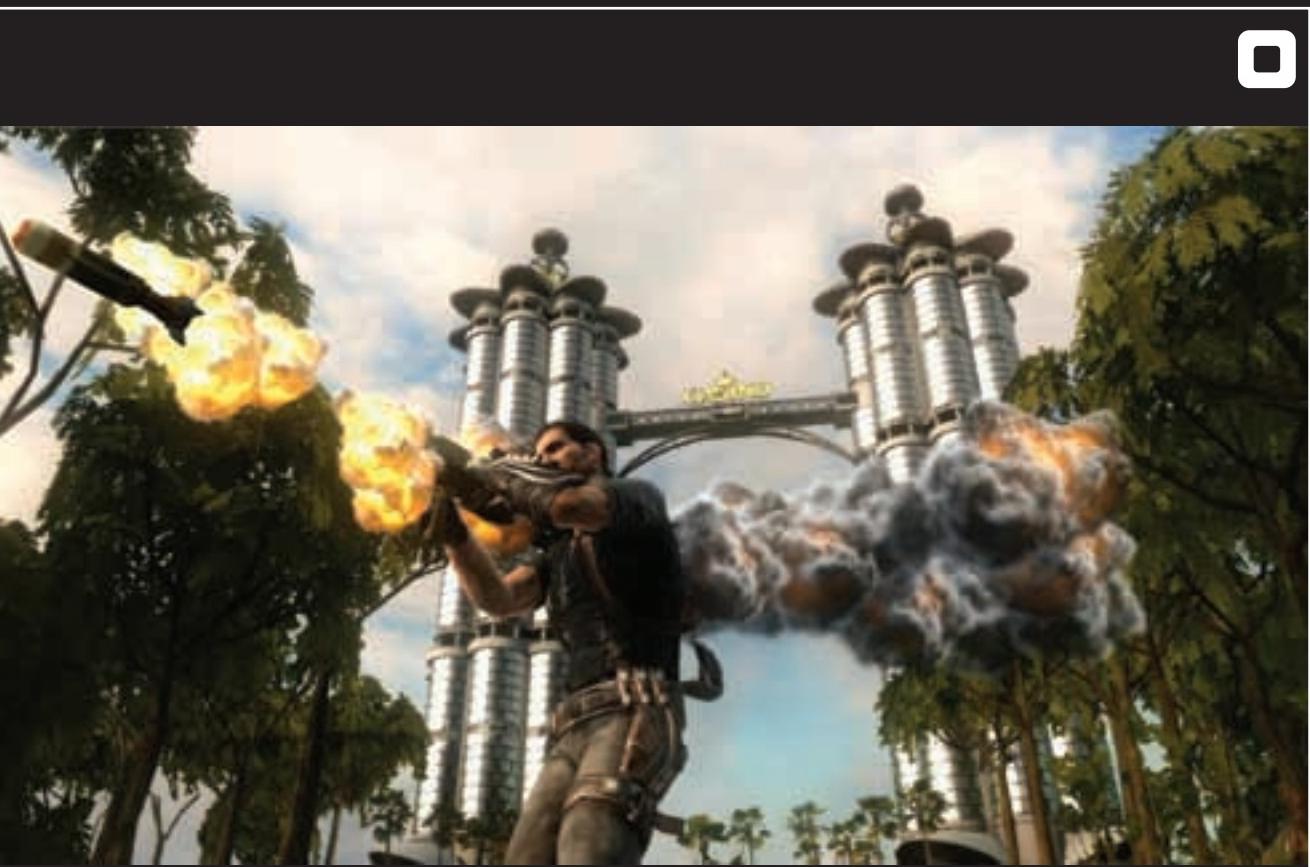
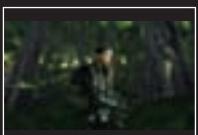
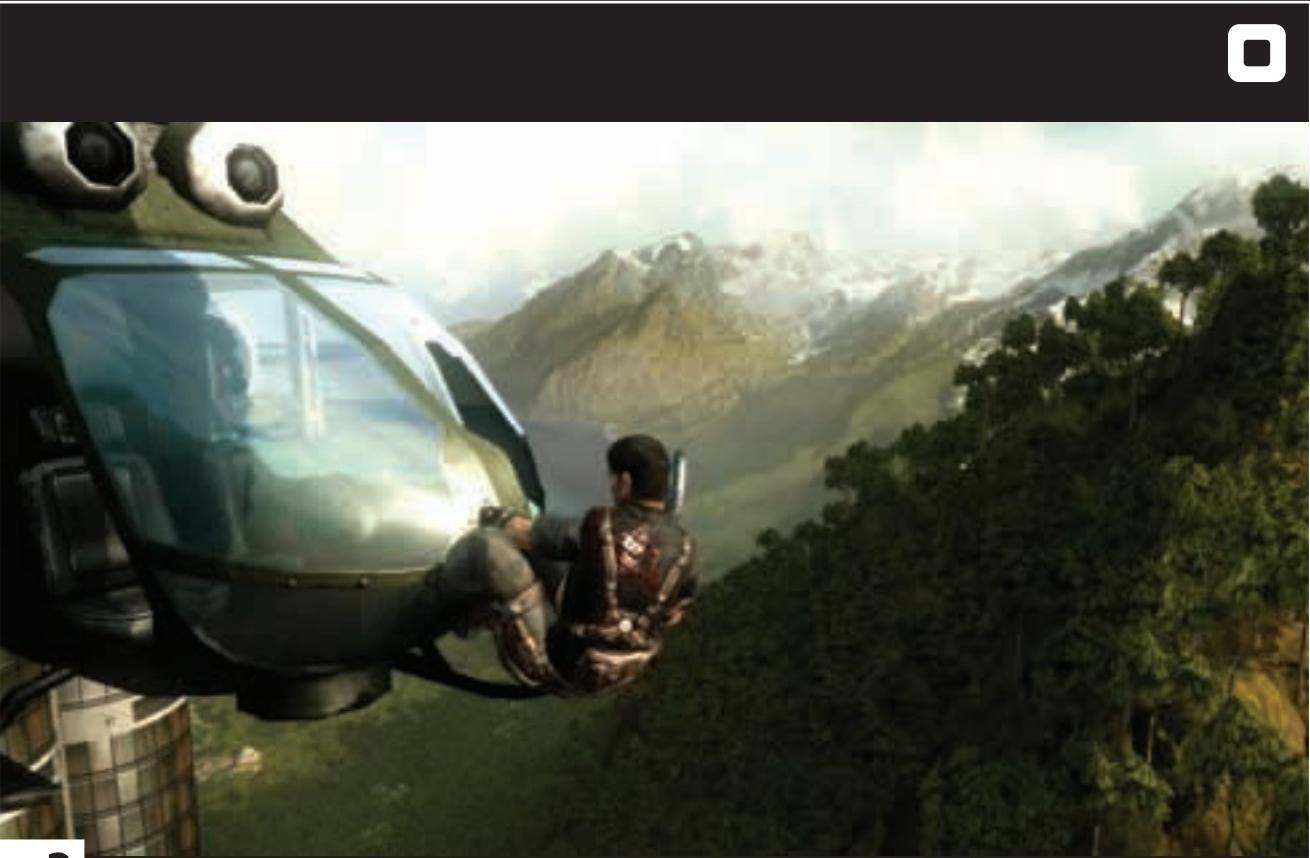
ЧЕГО ЖДЕМ?

Что на этот раз игра в полной мере использует мощь приставок нового поколения и оживит с ее помощью обширный тропический архипелаг.



Just Cause 2

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В 2008 ГОДУ





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Салазинская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DEATH RACE

ВОЗРОЖДЕНИЕ



© 2000 1C Company. Все права защищены. © 2000 United International Pictures. Все права защищены.



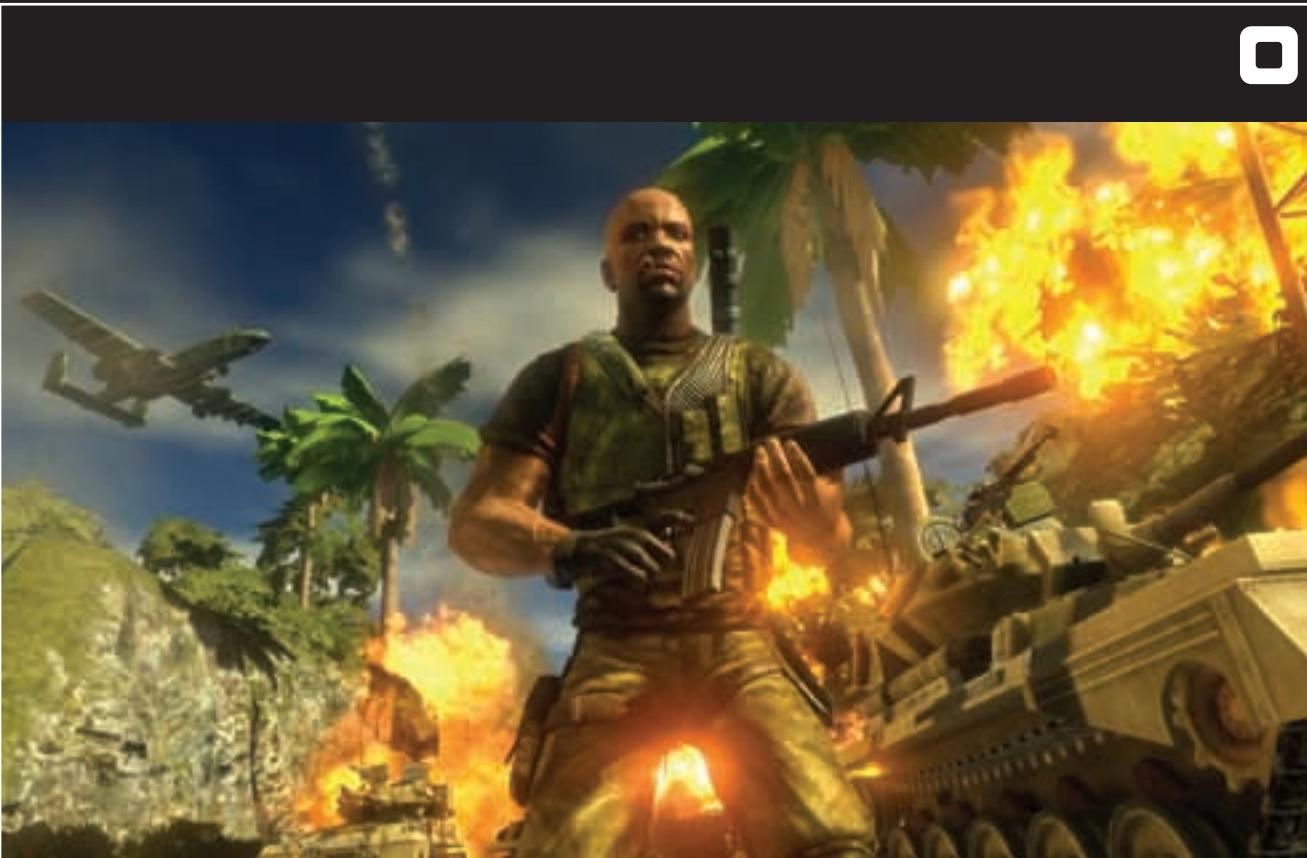
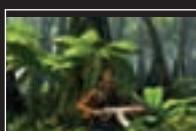
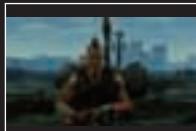
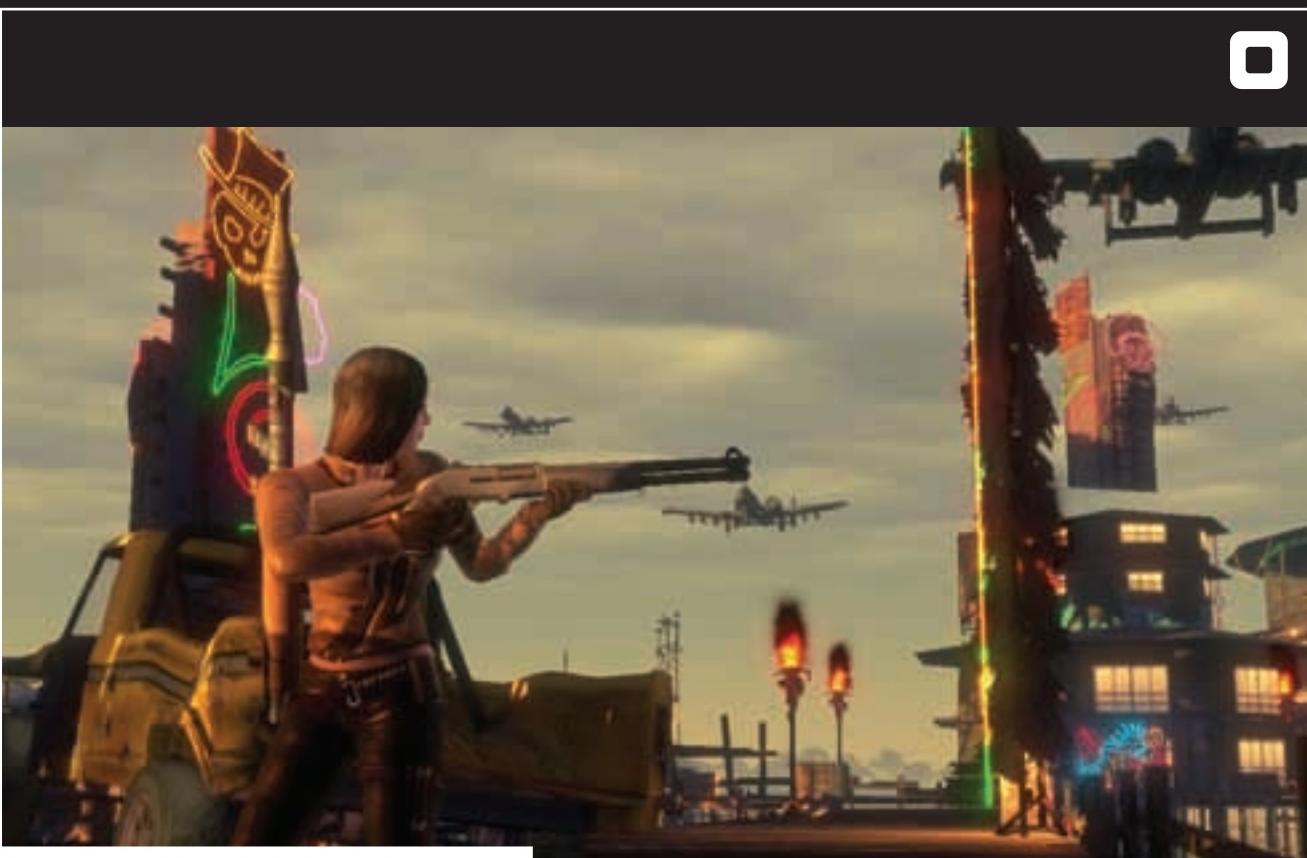
**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение убойного боевика, действие которого на этот раз разворачивается в Венесуэле. Главным героем по-прежнему является наемник, не ведающий никаких моральных принципов и готовый уничтожать все на своем пути ради достижения цели.



Mercenaries 2: World in Flames

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS2, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В АПРЕЛЕ 2008 ГОДА



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Огромный мир:
более 80 детально проработанных
звездных систем.

Нелинейный сюжет:
несколько вариантов прохождения
и дополнительные задания.

В межгалактическом конфликте
появился еще один
участник — Космический флот Новой
Империи, оснащенный собственными
летательными аппаратами.

Корабли-базы и истребители с
уникальными характеристиками.

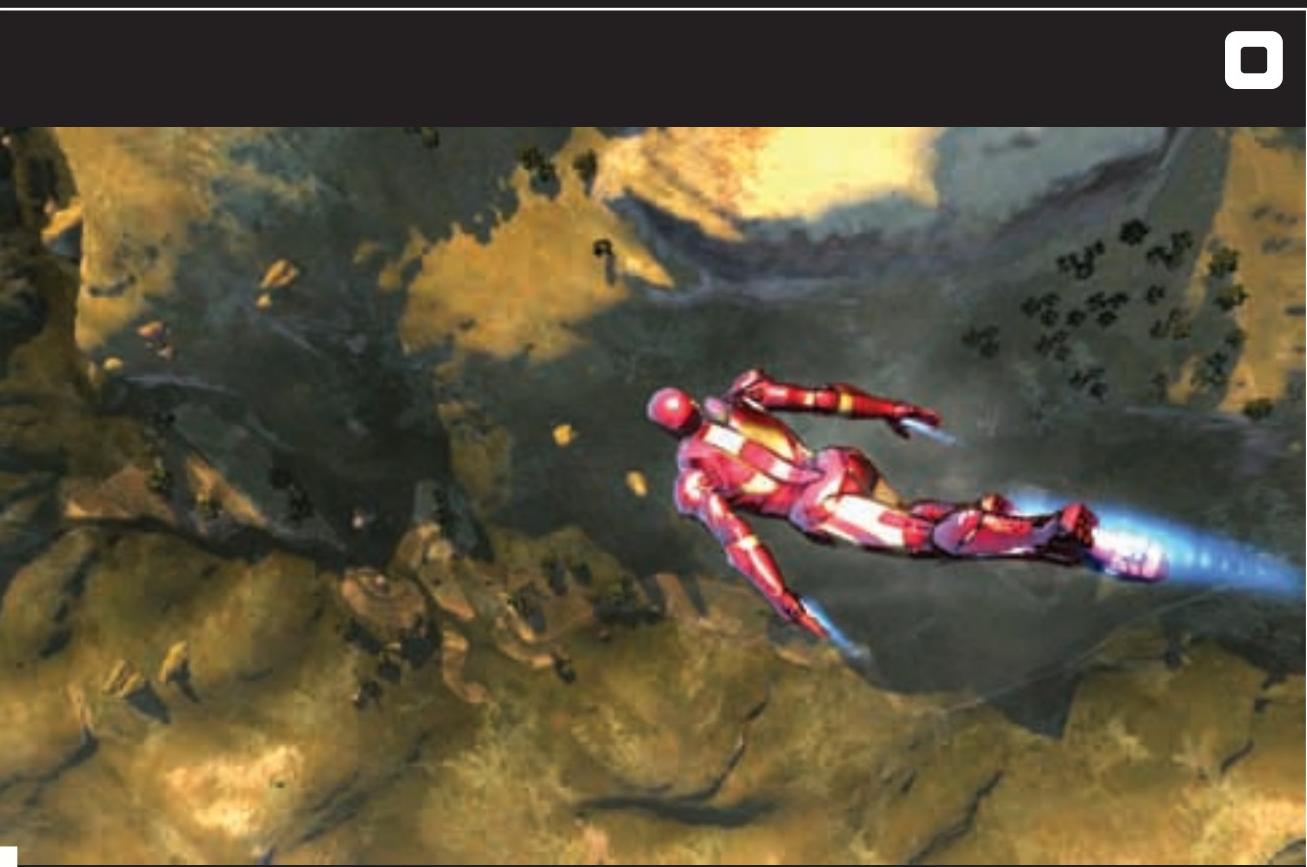


**ЧТО ЗНАЕМ?**

Железному Тони Старку все по плечу: и в небесах парить, расстреливая супостатов, и танки по сторонам раскидывать, и нехорошие ракеты возвращать отправителям.

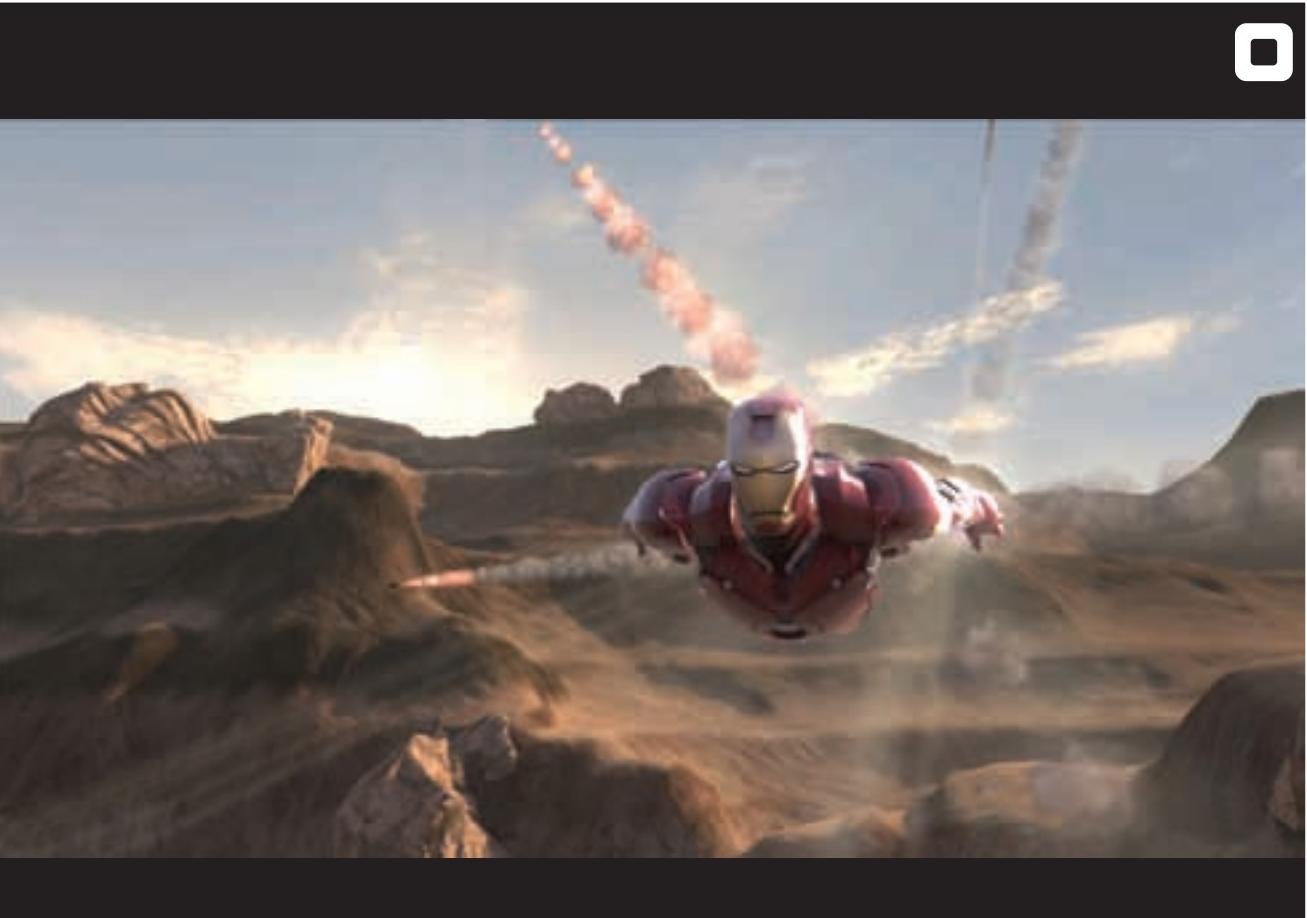
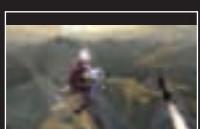
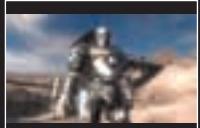
ЧЕГО ЖДЕМ?

Качественной игры про известного супергероя, что понравится даже камраду Spriggan'у. Если такое, конечно, вообще возможно.



Iron Man

ПЛАТФОРМЫ: DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: ВО II КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА



По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Наша задача -
доказать реальные события,
реальных людей

Дмитрий "Gobbi" Лучков



ПРАВДА о девятой роте

ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
СЕР. О/У ГОВИКА

Кого мы в жизни помним?
того и оно, забывшего учиться,
друса, забывшего письма, забыло.
На всю жизнь в моей памяти —
имена тридцати восемь тех бравых.
Высота 3234.

Гвардии старший сержант
Владимир Вересин.



РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА



КГАПХ
РЕКОНСТРУКЦИЯ



© 2001 ЗАО «1С». Все права защищены. Издательский центр «Библиотека Документов»
Подготовлено ООО «Издательство „Идея“». Издательская группа ООО «Издательство „Идея“»

РЕКЛАМА

Гид покупателя: Игры

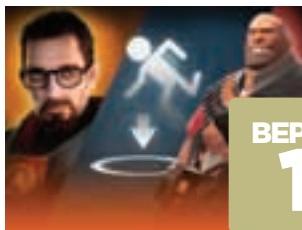
КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ.

ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

The Orange Box

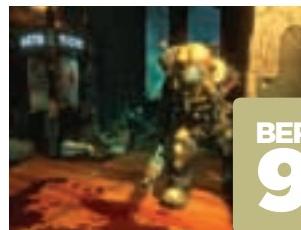


**ВЕРДИКТ
10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... ПРОЩЕ ГОВОРИТЬ, ВЫБРОСЬТЕ ИЗ ГОЛОВЫ МЫСЛИ О ПРОЧИХ ШУТЕРАХ. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, PS3
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Valve

BioShock



**ВЕРДИКТ
9.0**

В январе до нас, наконец, добрался пятнадцатый год к без пяти минут игре года, добавляющий новые плазмиды и генные тоники, а также «правильный» режим сложности – без использования вита-камер. Чем не повод вернуться в холодные коридоры Восторга?

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
2K Boston, 2K Australia

Crysis



**ВЕРДИКТ
9.5**

А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS прошлого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК:
Crytek

Место

Название

Платформа

Жанр

Кто рекомендует

Номер с обзором

1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
5	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
6	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
7	Unreal Tournament 3	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
8	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилорик	№12(237)
9	Supreme Commander: Forged Alliance	PC	strategy.real-time.sci-fi	Алексей Копцев	№03(252)
10	Hellgate: London	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каныгин	№01(250)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box



**ВЕРДИКТ
10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... ПРОЩЕ ГОВОРИТЬ, ВЫБРОСЬТЕ ИЗ ГОЛОВЫ МЫСЛИ О ПРОЧИХ ШУТЕРАХ. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

■ ПЛАТФОРМЫ:
Xbox 360, PS3, PC
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Valve

Super Mario Galaxy



**ВЕРДИКТ
9.0**

Как и прочие игры Miyamoto, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания прессы, и рядовых пользователей. И ведь головы остались все – слушай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

■ ПЛАТФОРМА:
Wii
■ ЖАНР:
action-adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«НД Видеогам»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo EAD

Mass Effect



**ВЕРДИКТ
9.0**

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

■ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
■ ЖАНР:
role-playing.pc-style.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Алион»
■ РАЗРАБОТЧИК:
BioWare

Место

Название

Платформа

Жанр

Кто рекомендует

Номер с обзором

1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилорик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Однокрова, Red Cat	№04(253)
6	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	shooter.third-person	Red Cat	№01(250)
9	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii	shooter.rail	Сергей Цилорик, Артем Шорохов	№04(253)
10	Disgaea: Afternoon of Darkness	PSP	role-playing.tactical	Сергей Цилорик	№03(252)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНİТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С РС-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОДНОМУ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ РС-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ

Видеокартой на базе Radeon HD 3870 сейчас никого не удивить. Другое дело, если в ней будет два графических ядра. А именно такие модели и разрабатывает компания Asus. Как правило, за основу берутся высокопроизводительные флагманские чипы. Чего только стоил легендарный N7950GX2/2РНТ/1G с 1 Гбайт видеопамяти, в основу которого легли два чипа NVIDIA GeForce 7950!

Нынешняя двухчиповая модификация марки Radeon работает куда быстрее, а кроме того, в полной мере поддерживает DirectX 10.1. Из технологических особенностей новинки следует выделить модули памяти GDDR3 со скоростью доступа 0,8 мс. Это значение эквивалентно 1250 МГц. Штатная же частота работы памяти составляет 900 МГц (результатирующая 1,8 ГГц). В итоге у владельца N7950GX2/2РНТ/1G есть все шансы стать завзятым оверклокером.

В качестве бонуса в комплекте с платой идет компакт-диск Company of Heroes: Opposing Fronts. Что касается стоимости новинки, то она на момент сдачи журнала еще неизвестна.



	EAH3870X2/G/3DHTI/1G	EAH3870X2/G/HTDI/1G
Чип	Radeon HD 3870X2	Radeon HD 3870X2
Память	1 Гбайт DDR3	1 Гбайт DDR3
Частота ядра	825 МГц	825 МГц
Частота памяти	1,8 ГГц (900 МГц DDR3)	1,8 ГГц (900 МГц DDR3)
Шина памяти	256 бит	256 бит
Максимальное разрешение	2560x1600 точек	2560x1600 точек
Интерфейс	PCI Express	PCI Express
Количество DVI-портов	4	2
Поддержка HDCP	есть	есть
HDMI-порт	через адаптер DVI/HDMI	через адаптер DVI/HDMI
разъем D-Sub	через адаптер DVI/D-Sub	через адаптер DVI/D-Sub
разъем HDTV	через соединительный кабель HDTV	через соединительный кабель HDTV

КОНСОЛИ



NINTENDO DS

Nintendo DS – новейшая портативная приставка от Nintendo, в продажу поступила в конце 2004 года (в Европе – весной 2005). Она снабжена двумя LCD-экранами, один из которых чувствителен к нажатию. Кроме того, в Nintendo DS встроен микрофон и приемник Wi-Fi (позволяет соединять консоли между собой, а также выходить в Интернет). DS расшифровывается, как Dual Screen, а также Developers' System. В 2006 году в продажу поступил обновленный вариант системы – Nintendo DS Lite, который легче и тоньше оригинала (но при этом полностью идентичен ему технически).

По производительности Nintendo DS значительно уступает основному конкуренту – Sony PSP. Считается, что приставка умеет работать с 3D-графикой примерно на уровне PS one и Nintendo 64, в то время как PSP ближе к PlayStation 2. Кроме того, Nintendo DS использует в качестве носителя информации картриджи (поддерживаются также игры для Game Boy Advance), из-за чего в играх крайне редко есть видеоролики и качественный саунтрек. Технические достоинства приставки – отсутствие загрузок уровней, а также длительное время работы от аккумуляторов (около 10 часов). На данный момент в мире продано около 47 млн. Nintendo DS, приставка является лидером рынка портативных систем и более чем в два раза опережает Sony PSP. Причина – крайне удобная библиотека игр. Лучшие проекты для Nintendo DS – гонки Mario Kart DS, стратегия Advance Wars: Dual Strike, боевик Castlevania: Dawn of Sorrow, платформер New Super Mario Bros., музыкальная аркада Elite Beat Agents, ролевая игра Mario & Luigi: Partners in Time, шутер от первого лица Metroid Prime: Hunters и симулятор Nintendogs.

СЛОВО КОМАНДЫ

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:

Пушкин – Ас!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Ace Combat 6: Fires of Liberation

В комиксах к авторским колонкам иногда встречается девушка по имени Катя – это я так ненавязчиво использую свое служебное положение в личных целях. В жизни эту девушку тоже так иногда называют. И наша свадьба однажды станет главным событием года в светской хронике российской игровой индустрии. Ведь «главное событие года» – то, что пресса называет таковыми, а за журналистами, поверте, дело не станет. Не все же об игрушечках посты в ЖЖе писать.

Наталья Осинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:

Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Resident Evil 4 Wii Edition

Превью-хит Lost Odyssey чуть было не попал в этот выпуск. Помешал выход американского издания новинки от Mistwalker: «СИ» не поощряет пиратство, но загрывать, какой игра будет, когда до нее уже добрались особо прыткие геймеры, согласитесь, нелепо. Поэтому, когда материали Lost Odyssey появится в журнале – это уже будет полноценный обзор по европейской версии. Утешают же меня в эту нелегкую минуту Resident Evil 4 Wii Edition и воспоминания о ревью-ходе DMC4.

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:

Takedowned

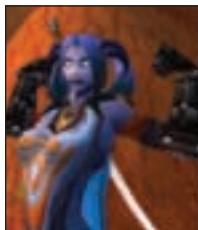
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Team Fortress 2, Bladestorm, Call of Duty 4, Burnout Paradise

На 29 апреля назначена премьера всесокрушающей GTA IV, апрель же назван месяцем выхода заочно обожаемой Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, по слухам, даже Ninja Gaiden II мечтает в апрельские релизы. Разбегайся, мелозага, быть Великой Битве! И ведь не разбегается: за мартовские зарплаты намерены побороться Turok, и EndWar, и Star Wars: The Force Unleashed, и Splinter Cell: Conviction, и Far Cry 2, и даже Gran Turismo 5 Prologue – прямо второе Рождество! Ой, что-то будет...

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС:

wax simulacra

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Virtua Fighter 5, SMT Imagine, Ace Combat 6: Fires of Liberation

Тренирую Eileen в VF5. Времени на АС6 не остается: приходится читать блоги, форумы, смотреть видео на YouTube, изучать схемы модификации стика от Hori. Какие ухут самолетики? Да и потом, мультиплер в АС6 оккупировали франаты. Играют они мастерски, всем на зависть. Жаль только, что эти франаты – японцы с короной фра-зочкой «NO ENGLISH». Все время веселятся, что-то обсуждают, хохочут от души. Невыносимо!

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



СТАТУС:

Скоро сбгу

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Crush, Mount & Blade Namaikida Demo

Некоторые почему-то считают, что если им дают на досыпывание материала два дополнительных дня, которые приходятся на субботу и воскресенье, то в выходные надо гулять, а работу доделявать в ночь перед буднями. А потом еще говорят: «Понедельник, мол, день тяжелый». Пора бы уяснить, что в «Стране Игр» нет понедельников и воскресений. Есть «день перед сдачей номера» и «день после сдачи номера».

Алексей Солярский

solyarskyi@gameland.ru



СТАТУС:

Злобный монтажер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

работу

Располагай мультиплерный режим «Сталкера» хоть какой-нибудь системой начисления рейтингов и уровней, с ведением статистики на игровых серверах, то он бы наверняка сумел составить конкуренцию таким мастодонтам, как Call of Duty 4 или, к примеру, Team Fortress 2. Ведь даже самый качественный сетевой шутер от зарубежных разработчиков не обладает тем шармом, что преподносит нам эта поистине культовая игра.

Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



СТАТУС:

Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Call of Duty 4

А я все про свой Call of Duty 4... Какой русский не любит быстрой стрельбы? Набирается команда из френд-листа, и вперед. Но всех как-то больше тянет на простые попсовье режимы. Вот толпой девять на девять в Ground War – всегда пожалуйста. A Hardcore Search and Destroy, как в старой добре «Контрэ», им уже не то. «Тут крысить надо», радара нет и земля большой. Нерг, погнали, раскинуться широкой русской гуше.

Сергей Цилорик

td@gameland.ru



СТАТУС:

I see what you did there

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Team Fortress 2, Fire Emblem: The Sacred Stones

Зря взялся проходить Fire Emblem: The Sacred Stones на высоком уровне сложности. И от прокачки тоже отказываться не стоило. И выбирать более сложный маршрут. В итоге при попытке пройти 11 главу стабильно теряю 3-4 персонажей. Обратился к прохождениям на gamefaqs.com – а они единогласно говорят, что на нормальной сложности этот уровень элементарен. А про Hard – ни слова. Ленивицы! Халявщики!

Red Cat

chaosman@rambler.ru



СТАТУС:

Полезный овощ

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Lost Odyssey

Покупая ребенку в подарок черную DS Lite, поймал себя на позорнейшей мысли – может, оставить еще не врученный прензент себе любимому? Да, точно такая же консьоль, но белого цвета, давным-давно болтается в кармане рюкзака. Да, последней игрой, которую на ней запускали, была Phantom Hourglass. Но сочетание «черный цвет + поверхность под лак» по-прежнему работает безотказно: желание расстаться с деньгами появляется незамедлительно.

BURNOUT Paradise

Соберитесь всей тусовкой и отправляйтесь в настоящую гоночную мечту. Проявите себя за рулем самых невероятных тачек, творите беспредел на дорогах, превышайте разрешенные и запрещенные скорости - и вместе покоряйте улицы Paradise City.

**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ГОНОЧНЫЙ РАЙ!**

"Вы не поверите своим глазам - Burnout™ Paradise требует, чтобы вы в нее сыграли!"



Загрузите демо-версию в PLAYSTATION®Store
или Xbox LIVE® Marketplace



www.burnout.ru.com
www.electronicarts.ru



XBOX 360

PLAYSTATION®3



ИГРЫ ИЗ МИРА
PLAYSTATION®3

Criterion
GAMES



РЕДИАМА

© 2007 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, EA, Burnout и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Логотип Criterion Software и название RenderWare являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Criterion Software Limited в США и/или других странах. Название "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" Family являются товарными знаками компании Sony Computer Entertainment Inc. Название Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Подключите камеру Xbox LIVE, чтобы создавать видеоролики и пересыпать их по Интернету вашим друзьям и соратникам. Подключите PLAYSTATION Eye, чтобы создавать видеоролики и пересыпать их по Интернету вашим друзьям и соратникам. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефонов МТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также международные/междугородние звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.

PLAYSTATION STORE: ЛУЧШЕЕ В 2007 ГОДУ

Я ЖДУ ЧЕТВЕРГА ТАК ЖЕ СИЛЬНО, КАК, СКАЖЕМ, ВСЕ ОФИСНЫЕ КЛЕРКИ МЕЧТАЮТ О ВЕЧЕРЕ ПЯТНИЦЫ. ИМЕННО В ЭТОТ ДЕНЬ ПРОИСХОДИТ ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ АМЕРИКАНСКОГО PLAYSTATION STORE. В ЧЕМ ЖЕ ПРЕЛЕСТЬ ЭЛЕКТРОННОЙ ШОППИНГ-ТЕРАПИИ?



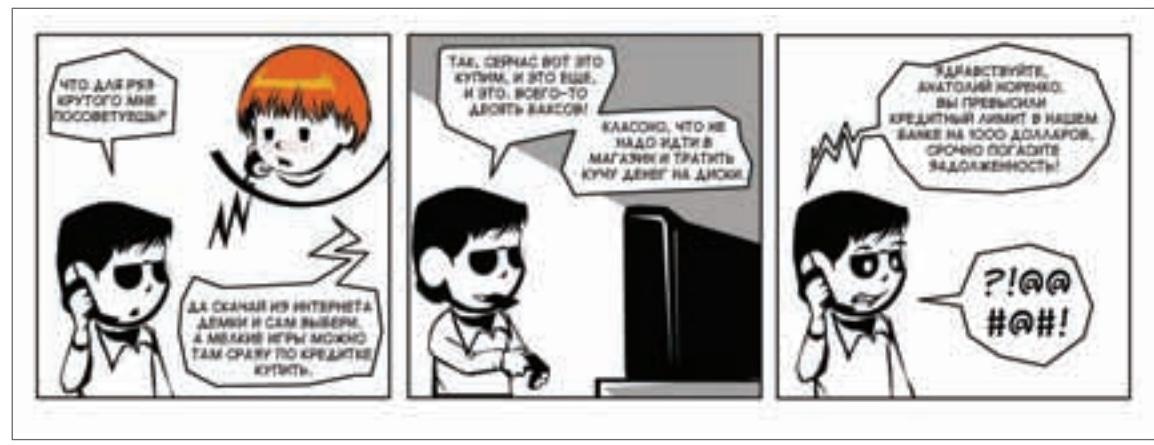
Eдинственная игра, которую я в прямом смысле могу поставить на полку из всех приобретенных для PlayStation 3, – Folklore. Да и то все обновления к ней куплены в цифровом магазине и хранятся на винчестере консоли. В силу отсутствия свободного времени мне стало очень сложно получать удовольствие от «больших» игр – 40+ часов геймплея могут запросто растинуться на полгода. Более того, к концу прохождения чувствуешь себя склеротиком, получив очень скромные впечатления от игрового процесса. С Folklore, к сожалению, именно такая показательная история. Как-то пару лет назад судьба занесла меня в офис Game Republic на окраинах Токио, где вовсю шла разработка нового, тогда еще безымянного, проекта для PS3. Игровые пейзажи, достойные увековечивания маслом на холсте, произвели на меня очень сильное впечатление. Купившись в первую очередь на красивую картинку, я получил в придачу увлекательный сюжет, и по выходным теперь консоль часто работает порталом в потусторонний мир. Только каждый раз приходится тратить много сил на то, чтобы восстановить в голове цепочку предшествующих событий, вспомнить особенности и характеристики каждого найденного волшебного существа. Две параллельные сюжетные линии лишь усугубляют ситуацию. Одним словом, грустно.

Что же заставляет каждую ночь с четверга на пятницу включать консоль и изучать новинки на витрине цифрового магазина? Во-первых, желание оставаться в курсе последних тенденций путем просмотра многочисленных трейлеров и демоверсий. Во-вторых, импульсивные покупки как раз таких игр, которые не требуют самопожертвования. Я использую американский PS Store (для чего нужна кредитная карта, оформленная в США) в силу большего количества обновлений и своевременности их появления. За

2007 год я просмотрел все, что поступало в продажу, поэтому буду рад поделиться личным хит-парадом. На первой строчке закрепилась простая игра со сложным названием Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix, которая оказалась совершенно потрясающим развлечением для гостей. Всех преимуществ консоли седьмого поколения она, конечно, не отражает, но в силу проверенной годами игровой механики способна затянуть на пару часов даже неподготовленных игроков. Очень и очень. Поединки в формате тетриса с разноцветными алмазами проверят вашу дружбу. Must have. Второе место вновь получает HD-ремикс, на этот раз речь идет о Tekken 5: Dark Resurrection и online-дополнении к нему. Лучший файтинг 2006 года для PSP обрел вторую жизнь на PS3 – лаконичнее, наверное, и не скажешь. Mortal Kombat II, несмотря на устаревшую графику и хромающую анимацию, в любом случае достойна находиться в цифровой коллекции. Пальцы сами вытикуивают комбинацию Forward Down Forward Forward High Punch (любимое фаталити в исполнении Саб-Зиро) – как если бы я сделал такую татуировку в далеком 1996 году и любовался ей по пять минут каждое утро.

Четвертое и пятое места занимают Super Stardust HD и Everyday Shooter, соответственно. Идеальные игры, чтобы расслабиться полчаса перед сном. Super Stardust HD – все лучшее от космических шутеров в одной упаковке. Everyday Shooter – концептуальная музыкальная стрелялка с невероятным гипнотическим эффектом. На шестом месте бесплатная Gran Turismo HD Concept. Прокатиться на Lotus Elise по новой трассе в Швейцарских Альпах в ожидании Gran Turismo 5 Prologue – отличный подарок от Polyphony Digital. На седьмой строчке записана экспериментальная f10w вкупе с дополнением, игровой дизайном которой целиком и полностью заточен под SIXAXIS-управление. Спокойная и медитативная, она вполне может использоваться как заставка для экрана. В портированную версию Castlevania: Symphony of the Night можно играть как на PS3, так и на PSP. Отличная возможность познакомиться с классикой, одной из лучших игр за всю историю существования PlayStation One. Warhawk – серьезный мультиплейерный шутер, продающийся, правда, не только в цифровом виде, но и в коробочной retail-версии. По сути, полноценная иг-

ра, к которой, к тому же, в конце года было выпущено дополнение Operation: Omega Dawn. Несколько видов транспорта и мультилеерных режимов и, что главное, огромное количество поклонников по всему миру – возможно, имеет смысл присоединиться. Заключительное десятое место отдается LocoRoco Cosecchino! Простенькая двадцатиминутная игра в хорошо известной обладателям PSP вселенной вновь удивит нестандартным подходом к игровому процессу. Помимо всего перечисленного, в 2007 году были выпущены еще более десятка не менее интересных и заслуживающих внимания тайтлов, среди которых Blast Factor, Piyotama, Pain, Calling All Cars! Но, поверьте, в чарте перечислено все самое вкусное, на что не жаль потратить деньги, – все это можно найти и в российском цифровом магазине. И все же чаще всего PlayStation 3 я использую как проигрыватель Blu-Ray дисков. Формат все больше и больше вытесняет HD DVD, из последних событий – даже кинокомпания Warner Bros. переметнулась в лагерь Blu-Ray, что не может не радовать. Противостоянию HD-форматов, возможно, будет посвящена следующая авторская колонка. Stay tuned, пишите письма.



ВОЙНА БУДУЩЕГО НАЧНЕТСЯ СЕГОДНЯ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2008

СРАЖАЙТЕСЬ В ОНЛАЙН
НА КАРТАХ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 32 ИГРОКОВ

FRONTLINES — FUEL OF WAR —

WWW.FRONTLINES.COM

ЛЕТАЙ, УПРАВЛЯЙ И СТРЕЛЯЙ
ВО ВИДАМИ ОРУЖИЯ И БОЕВОЙ ТЕХНИКИ



GameStop
power to the players

KAOS
STUDIOS

Games for Windows

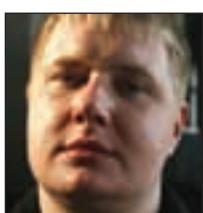


По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru.

© 2008 THQ Inc. Developed by KAOS Studios. Frontlines: Fuel of War, KAOS Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Знаки авторских прав компаний Тройка на территории России осуществляют ассоциация "Русские Шаги" (Акционерная компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21).

на приватных

букакомпания
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

ПОТЕРЯННАЯ ДВУХМЕРНОСТЬ



ДВУХМЕРНУЮ ГРАФИКУ МОЖНО РАССМАТРИВАТЬ ДВОЯКО: И КАК ГЛУПЫЙ, НИКОМУ НЕ НУЖНЫЙ АНАХРОНИЗМ, И КАК ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ, ЯЗЫК НАМЕКОВ И СИМВОЛОВ, ЗАБЫТЫЙ ВО ИМЯ ПРОГРЕССА.

Алхимики древности, помимо всего прочего, баловались составлением картин-ребусов. Если вы видели, скажем, льва, пожирающего солнце, то должны были понять, что речь идет не о ремиксе-иллюстрации к стишику Чуковского про «крокодил Солнце проглотил», а о процессе растворения ртутью золота. Помимо алхимиков символы различной степени сложности и многозначительности широко использовали в своих работах художники самых разных школ, эпох и течений. Потом настал двадцатый век, информационная эпоха сменилась постинформационной, и сейчас в Интернете гораздо легче найти фотографию чьей-нибудь кривой рожи, чем новый шедевр символистской живописи. Собственно, ее почти и не осталось, сложная, тонкая поэзия многогранных намеков и отсылок полностью смешена реализмом фотокарточек с мыльниц (на одном полюсе) и декадентским шармом дегуманизированного, замкнутого на самого себя постмодернизма «актуального искусства» (на другом полюсе). Сходная ситуация наблюдается и с игровой графикой. Мы живем в мире победившего 3D? главный принцип которого звучит приговаром всем мало-мальски возвышенным натурам – «what you see is what you get». Производители 3D-ускорителей, разработчики графических движков и прочая индустриальная публика на полном серьезе строят пресловутую «виртуальную реальность», в которой картинка на экране (а в перспективе и вовсе стены голографического туннеля) была бы полностью неотличима от реальной жизни. Полная, стопроцентная фотorealisticность компьютерного изображения – это вопрос максимум ближайшего десятилетия. А что такое «фотоrealisticность»? Это отсутствие возможности для интерпретаций. Трехмерная графика совершенно однозначна и не предполагает какого-либо смыслового барьера между зрителем и изображением – вы оказываетесь в положении Алекса де Ларджа с насилием открытыми глазами из «Заводного Апельсина». Причем совершенно

неважно, какой у игры сеттинг – фантастический, исторический, «из современной жизни» – если трехмерный ускоритель выдает на экран огромного боевого робота с арабской вязью на стальном торсе, то вы при всем желании не увидите там ничего, кроме огромного боевого робота с вязью на торсе. Это слишком реалистично, слишком правдиво, слишком достоверно, чтобы вы могли попытаться вложить хоть толику своего восприятия или понимания в показываемую вам сцену (причем заплатив за все это «удовольствие» еще и круглую сумму из своего кармана – вы никогда не задумывались, что за цену новейшей видеокарты вы можете купить настоящую штурмовую винтовку с полным боекомплектом и еще останется денег на пару гранат?). К счастью, это не единственно возможный путь развития игровой графики. Пресловутые спрайты, маленькие плоские картинки, которые вам выдавали игры в двухмерную эпоху, и были самой вожделенной символистской живописью, тем тайным иероглифическим письмом, позволявшим тысячи интерпретаций. Fallout, Baldur's Gate, StarCraft – все они показывали вам не героев, а образы героев, лишь легкие, почтенные невесомые контуры и очертания, лишенные фашистской фотorealisticкой

прорисовки, раз и навсегда заданной интерпретации и позволявшие понимать их и представлять именно такими, какими бы вам хотелось их видеть. Ваши персонажи были именно вашими, а не чьими-то еще – потому что именно вы домысливали недостающие детали, черточки, морщинки и трещинки, превращавшие маленькие серые фигурки с экрана в живых монстров, роботов, рыцарей. А попробуйте-ка сейчас в Half-Life представить Фримена как-то иначе, чем он выглядит на экране – ничего не выйдет, образ ярок, точен, вбит в голову раз и навсегда. И образ этот принадлежит Valve, а не вам. В некотором роде, если вы позволите такое сравнение, выдуманные, выстраданные вами двухмерные кучки пикселей были подобны любой женщине, знакомой с малым летом. Латексная же глянцевость фотorealisticной трехмерности – воплощенная проститутка, принадлежащая всем и в то же время никому.

Полный символов язык двухмерной графики требовал от игрока некоторого воображения, без полета фантазии невозможно было вообразить героя, а без представления о герое вы не могли сесть с ним ассоциировать, через что всякая игра сразу расстраивалась и портилась. С появлением же близкой к фотoreal-

истичности трехмерной графики планка упала, ряды фантазеров, мечтателей и сумасшедших разбились людьми откровенно скучными и серыми (справедливости ради следует заметить, что это было вызвано не только изменением визуальной культуры). В свою очередь, отвечая на запросы новой волны потребителей, изменились и игры. В ответ на еще большую доступность, в игровых магазинах появилось еще большее количество простых рабочих парней и девчонок. Им выдали еще больше развлекательного продукта, круг замкнулся, процесс начал раскручиваться и раскручивается до сих пор.

Аналогичные коллизии случились и в современной культуре – интеллигенция и интеллектуальная часть общества ответили на массовую культуру тем самым дегуманизированным постмодернизмом (который, впрочем, сейчас сменяется «постинтеллектуализмом» и «новой искренностью»). В игровой индустрии произошло всем известное жесткое разделение на проекты для широких слоев и нишевые разработки. Очевидно, эта тенденция чем дальше, тем больше будет усиливаться. Впрочем, о перспективах игровой индустрии в контексте развития человеческой цивилизации мы поговорим в следующий раз.



ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

РЕДИМА

THE CLUB



www.pegi.info

ФЕВРАЛЬ 2008

theclub.sega-europe.com/ru

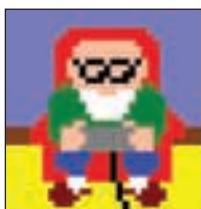


PLAYSTATION 3



www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "XBOX", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.



Илья Чентsov Стихоплюй
chen@gameland.ru <http://shade.msu.ru/~taras/Grinchuk>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

МАГНИТНЫЕ СТИХИ

ПАРАДОКСАЛЬНО, НО РЕДАКТОРЫ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ ОЧЕНЬ МАЛО ВРЕМЕНИ УДЕЛЯЮТ СОБСТВЕННО ВИДЕОИГРАМ. ОБЗОРЫ, НОВОСТИ И ПРОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ ПИШУТ РЯДОВЫЕ АВТОРЫ, А МЫ ТОЛЬКО И УСПЕВАЕМ КООРДИНИРОВАТЬ ИХ РАБОТУ ДА ПРАВИТЬ ЗА НИМИ ТЕКСТЫ.



Впрочем, нельзя сказать, что редакторский труд так уж далек от игр. Просто игры эти другие – словесные. «Пойми, о чём эта фраза, и исправь ее так, чтобы смысл стал понятен всем», «Найди фактическую ошибку», а зачастую и «сделай текст из ничего». Кто-то пользуется бытовой журналистской магией или услугами обезьяны, я же решил прибегнуть к техническим средствам – благо, среди студенческих работ, представленных на «Фестивале независимых игр-2008» (Independent Games Festival), нашлась одна как будто подходящая – Poesysteme.

Итак, у нас есть поле, на котором мы можем поселить... слова. Слова любят есть и, извините, спариваться. Каждое слово разбито на части – гены. Когда две влюбленные лексемы встречаются, у них рождается словенок, который наследует какие-то гены условно-папы (на самом деле буквозвери бесполы), а какие-то – условно-мамы. На поле можно ставить стены и сажать кустики – еду для слов. Когда вы почувствуете, что ваш зверинец «созрел», нажмите специальную кнопку – и слова выстроются в стишок. Например, если запустить в поэтический суп слова «mario», «sonic», «peach» и «samus», выйдет что-нибудь вроде «sa samus samus opissta each each sa saech sa eachsa...». Авторы советуют читать получившуюся галимтью вслух, с выражением. Мы – нет. Идея, возможно, была интересная, но в результате получилась какая-то пропаганда против беспорядочных половых связей. Кришнитам, наверное, понравилось бы выпустить на поле слова hare и krishna и получить замечательный генератор гимнов. Мы же пойдем дальше – можно даже сказать, глубже, в 1996 год, когда малоизвестный еще студент Леонид Каганов написал дипломную работу – программу, сочиняющую стихи из заданного текста. Скормив роботу-поэту текстовый файл и задав размер стиха, можно получить вирши, собранные из слов выданного ему документа. Трудолюбивая программа сама расставляет ударения (можно это сделать и вручную, но уж очень тяжко для сколь-нибудь длинного текста), запоминает, какие слова стояли в исходном тексте рядом, и в стихах тоже старается ста-

вить их по соседству. Кто из нас, игроjournalистов с претензиями, не мечтал написать обзор полностью в стихах? Я как-то пробовал, но сломался на четвертой строфе. Что ж, пусть теперь «вкалывают роботы»! Из обзора Dark Messiah (of) Might & Magic, положенного на размер «Федота-стrelца», вышел следующий «конспект» (ударения обозначены заглавными буквами):

«незримАя преградА
на какОй вопрOs кудА
работАл горАздо Эмиль
Уж молчУ чтО никогдА

поможЕт скорейшемУ
гЕроя пО другому
О писоникАх вЕсь Этот
гЕроя пO прежнемУ

тОже превращАется
сареfУ является
головоЯ покА нЕ знАешь
нИкто кАк пытАется».
Как говорится, «уже лучше». Проблема в том, что зачастую программа Каганова может составить только один стишок, если в оригинальном тексте было плохо с рифмующимися словами. Что же это получается – чтобы сочинить единственную коротенькую поэмку, надо вначале на不克опать текст вдвадцать раз её длиннее? Унесите пудинг! Сверлимся дальше в про-

шлое – год 1991. Программа F9muter, она же «Стихоплюй», за авторством Михаила Ивановича Гринчука. «Стихоплюй» работает не с текстом, а с словарем. Для каждого слова мы задаем расположение ударных и безударных слогов, часть речи и номер рифмы (если у двух слов этот номер одинаковый, значит, они рифмуются). Вырезаем из встроенной базы «марксизм-ленинизм» и добавляем более актуальные пары «Кейн – Макс Пейн», «Солид Снейк – чизкейк» и прочее в том же духе. Нажимаем F9 и читаем:

«расстроился на даче
лихой PlayStation 3

отважился тем паче
Линч сущит сухари»

По-моему, все понятно – у лирического героя сдохла PS3 на даче, и поэтому он не может поиграть в Kane & Lynch. Конечно, на каждый более-менее осмысленный куплет «Стихоплюй» выдает по десятку совсем уж бредовых сочинений, но зато все они получаются разные. Более того, если вдруг в каких-то строках смыслы больше, а в каких-то – меньше, можно «глупые» поменять, а «умные» не трогать. Так, берем невнятное четверостишие

«шаловливый Солид Снейк
вниз отважился чизкейк
блеск осенний шаловливый
тонкий добрый Солид Снейк»

и меняем строчки, начиная со второй: «шаловливый Солид Снейк жаждет чуть дыша чизкей смех без страсти поэтичный необъятный Солид Снейк-Красота! Похоже на когда-то любимую нашим журналом «чепуху», только все в рифму, и SMS нюкуда слать не надо. И главное, результат получается, с одной стороны, предсказуемый, а с другой – неожиданный. Если впишешь в базу рифму «Линч – Ильич», значит, можно надеяться, что в стихах оба лысо-бородатых деятеля будут каким-то образом сравниваться, противопоставляться или взаимодействовать. Но как? Знает только кнопочка F9. Кто там говорил, что-де в играх неважен сюжет? Вот вам игра, сам смысл которой – в генерации мини-сюжетиков (а в наше время они цепятся гораздо выше длинных да занудных). Тут бы завести речь о том, что на базе подобной развлечушки можно было бы выстроить динамический генератор речи для современных NPC, или там сценарии для RPG – тема уже поднималась в ЖЖ-сообществе ru_gameland господином berendeys_horde. Но уж если за 16 лет никаких подвигов в этой области не произошло – значит, индустрии это просто не нужно. Радуйтесь хотя бы тому, что «Стихоплюй» распространяется бесплатно и вы можете запросто найти его на нашем диске.



ИСКУПЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ УНИЧТОЖЕНИЕ

WARHAMMER™
**DAWN
OF
WAR.**
SOULSTORM



- Развяжите войну за целую планетарную систему в самой большой кампании во вселенной Warhammer 40K.
- Две новые армии – Сестры войны и Темные Эльдары – ждут вашего командования
- Soulstorm не требует для игры оригинального Warhammer 40K или его дополнений
- Уничтожьте мутантов, выжгите скверну, утолите голод жаждущих крови босов!

МАРТ 2008

dawnofwargame.com
dawnofwargame.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE

INNOVATIVE
SOUND
BLASTER
TECHNOLOGY
X-Fi

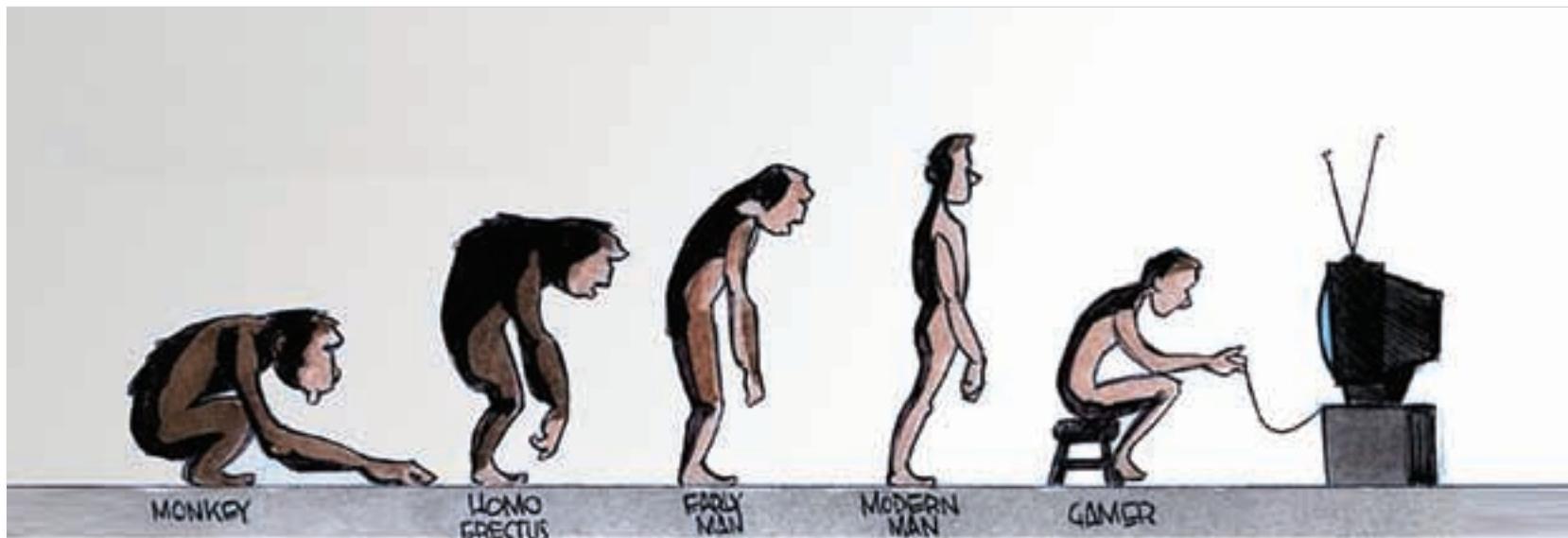
THE WAY
nVIDIA
DELL
RELIANT
IRONLORE
THQ
www.thq.com

По вопросам звуковых задувок обращаться по тел. 14951 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru.

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, Dawn of War – Soulstorm, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logos and all associated marks are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All rights reserved. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Издатель авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет компания "Русский щит" (rshield) Ltd. Компания Бука, 115230, Москва, Краснопресненская улица, 1 корп. 21.

Издательские права

букабука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Дмитрий Гусев, компания StarForce.
d.guseff@star-force.com

ЦИВИЛИЗАЦИЯ ОТ STARFORCE

РАЗВИТИЕ ЛЮБОГО ТОВАРНОГО РЫНКА – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО РАЗВИТИЕ СЕРВИСОВ И УСЛУГ ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЯ, БУДЬ ТО ПРОДАЖА ОДЕЖДЫ ИЛИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. ПРОДАВЕЦ МОЖЕТ РАССЧИТАВАТЬ НА УСПЕХ ТОЛЬКО ПРИ НАЛИЧИИ ШИРОКОГО СПЕКТРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ УСЛУГ И СЕРВИСОВ.

Hе знаю как вы, а я еще хорошо помню те времена, когда приходил в магазин, покупатель рисковал быть обруганным, а то и посланным куда подальше, с упоминанием ближайших родственников. Не говоря уже о том, что проблема дефицита стояла настолько остро, что человек относился к хамскому поведению продавцов как к чему-то само собой разумеющемуся – лишь бы успеть заполучить желанный товар. Однако прошло всего каких-то 10-15 лет и сегодня нас с вами встречаются яркие, привлекательные витрины, товарное изобилие, и все это сопровождается ровными рядами «наблендамеденных» улыбок продавцов из различных салонов и торговых центров. Понятно, что улыбаются они зачастую не искренне, а лишь бы вы купили у них хоть что-нибудь. Но лично мне – приятно. Приятно, что встречают с улыбкой, приятно, что хотя бы делают вид. Я так себя и чувствую уютней, да и определиться с выбором мне легче. Сегодня рынок компьютерных игр становится более цивилизованным, как и весь остальной ритейл. Конкуренция остра, издатели борются за покупателя, постоянно улучшая качество игр. Разве могли мы с вами несколько лет назад представить великолепно исполненную подарочную упаковку «Ведьмака»? А сегодня это реальность – все для покупателя и во имя его. А чем не услуга официальный форум игры? Любой может задать вопросы разработчикам, пообщаться с технической поддержкой, найти единомышленников для онлайн-игры...

Однако цивилизованный рынок по-прежнему омрачен довольно высоким процентом распространения пиратского игрового контента. Сегодня в России цифра конкретно по играм колеблется от 50 до 60 %, что в целом ниже, чем 80% официального уровня компьютерного пиратства. Налицо прогресс в этой сфере. Деньги, которые несут геймеры издателям, покупая лицензионные игры, направляются на развитие индустрии, услуг и сервисов. Чем больше доход издателя – тем успешнее и быстрее развивается отрасль,

тем больше хороших игр выходит в свет, и тем больше услуг предлагают компании.

Сегодня главный инструмент борьбы с нелегальным распространением – это программные средства защиты от копирования лицензионных носителей. При упоминании словосочетания «защита от копирования» любому человеку в голову прежде всего приходит – StarForce. О защите StarForce говорят много – все больше ругают, но и хвалят порой. Несомненно одно – защита, с точки зрения издателя, необходима, так как сегодня это единственный способ уберечь свои инвестиции.

На форумах частенько проскаивают вопросы типа – «А зачем вообще нужна эта защита, ведь ее все равно ломают!». Вы что, серьезно думаете, что удастся придумать такую защиту, которую невозможно сломать? Все, что когда-то собрано человеческими руками, может быть разобрано другими человеческими руками. Главное понимать – подобная система не преследует цели защитить игру навсегда (хотя это идеал, к которому стоит стремиться), главное – продержаться во время пика продаж. Первые две недели, месяц. Дальше эффективность защиты падает, но издатель, как правило, возвращает инвестиционные средства именно в этот период.

Понимая, что защита – вещь необходимая, понимая что основной ее потребитель в конечном счете – это простой пользователь, было предложено придумать схему, которая без потери надежности для издателя оказалась бы очень удобна именно для пользователя.

О чём мечтает любой среднестатистический геймер, приготовившийся к запуску защищенной игры? – нет проверки диска, нет перезагрузки компьютера для установки драйвера, нет самого драйвера! Сегодня это уже не просто мечта – технология «Резервная копия» от StarForce воплощает в жизнь каждый ее пункт. Если у вас есть подключение к Интернету, то вы легко активируете свою копию, а лицензионный диск берете на полочку. В дальнейшем он понадобится только при переустановке игры. Не забудьте сделать резервную копию диска! Если что-то случится с оригинальным носителем, вы всегда сможете установить игру с резервного дистрибутива и так же активировать ее через Интернет. Если захотите переустановить операционную систему или сменить оборудование, то деактивируйте свою игру заранее и активируйте заново после апгрейда, не обращаясь к издателю. Если же у вас нет подключения к Интернету – воспользуйтесь компьютером соседа, друга, на работе или в интернет-кафе. Активационный сайт доступен 24/7 через веб-интерфейс. У вас отключили Сеть? Не отчайвайтесь – поиграйте пару дней, используя диск, а потом, когда будет удобно, – активируйтесь. Если же вы решили отаться игре в полнейшей глупши, где слово Интернет расценивается как ругательное, запускайте игру по странице – используя проверку диска.

В зависимости от политики издателя вам может быть предоставлено несколько активаций, например пять. Именно столько раз вы можете активировать свою игру без ее деактивации. Однако когда резервы исчерпаны, помните – деинсталляция игры не приводит к автоматической деактивации продукта. Этую операцию следует провести вручную, иначе после смены желания вам придется связываться с издателем и просить новую активацию. Удобство новой схемы очевидно. Я неоднократно общался с игровой аудиторией на различных форумах, где подавляющее большинство пользователей не видят для себя причин, по которым подобная схема защиты была неудобна или недружелюбна. Тем приятнее звучит новость, что процесс пошел – игра «Авенкаст: Ученик чародея», от издательства Play Ten Interactive, которая вот-вот поступит в продажу, уже использует «Резервную копию».



Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультишного мира возвращаются:

СЭМ & МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,
злодеи!

JoWood

ADVENTURE
COMPANY

PC

gfi

РУССОБИТ-М



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

WE ARE THE ROBOTS: МИКРОРОБОТЫ '80-Х

ВИНИТЕ ВО ВСЕМ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» И «БЕГУЩЕГО ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ», НО, ПОХОЖЕ, ЛЮДИ НИКОГДА НЕ ПОЧУВСТВУЮТ СЕБЯ В НАСТОЯЩЕМ, ЧЕСТНОМ «БУДУЩЕМ», ЕСЛИ ВОКРУГ НЕ БУДУТ ЛЕТАТЬ МАШИНЫ И ШАСТАТЬ РОБОТЫ.

Это 2008 год, восемь лет после того, как будущее должно было наступить, мимо моих окон не летают даже вороньи, а самая крутая вещь, которая мигая и клацая медленно перемещается по моей комнате, это я сам! В определенном смысле 80-е очень похожи на будущее. Разнообразные роботы были повсюду. Линейка роботов ANDROBOT была создана бывшими сотрудниками Atari, в 1982 компании дал старт Нолан Бушнелл, с основанный им Atari контакт не терялся. ТОРО через ИК-порт управлялся компьютером Apple II+ при помощи джойстика или программы, предварительно написанной на Бейсике или Фортране. У поздних моделей появился синтезатор голоса, и они использовались в школах для проведения обучающих игр. В.О.В. (Brains on Board) (1) был более сложным роботом – в нем помещалось от одного до трех процессоров Intel 8086, а возможности предполагалось расширять при помощи модулей. Он мог разносить напитки, будить вас по утрам и отвечать на телефонные звонки. F.R.E.D. (Friendly Robotic Educational Device) умел чертить рисунки на плоской поверхности и не сваливаться с нее. AndroMan (2) работал с приставкой

Atari 2600 – в то время как на экране была одна из его игр, AndroMan перемещался по настоящему игровому полю в комнате. Кстати, он умел говорить. Androman не поступил в широкую продажу, зато схожую идею вскоре использовала Nintendo. В 1985 году, когда все считали, что консоли были лишь одноразовым хитом, Nintendo стала продавать свою новую приставку NES вместе с роботом R.O.B. (3), годом раньше вышедшим в Японии как Famicom Robot. Магазины опасались брать приставку, а с роботом и дополнением к нему – NES, проблем не возникло. R.O.B. работал с двумя играми. В Gyromite игрок управлял попеременно реальным роботом, нажимавшим на кнопки, и профессором на экране. Другая игра, Stack-Up, основывалась на комбинациях деталей, составляющих что-то вроде пирамидки.

Кстати, в 1982 году был свой робот и у Sega. Sega-Chan (4) мог «ходить, говорить, пожимать руку, проигрывать музыку и видеосообщения на встроенным экране, разносить еду, раздавать книги и т.д.» А робот Namco (5) раздавал на выставках рекламу.

Ни один рассказ о роботах 80-х не будет полным без механических управляемых

рук, таких как Armatron (6) японской фирмы Tomy. Тому вообще известна своими роботами, как совсем игрушечными – в 1982 году именно здесь появились Zoids, – так и вполне функциональными. В 80-е ею была выпущена серия роботов Omnidot. Omnidot 2000 (1985) (7) разносил напитки по программе, которую встроенный магнитофон считывал с кассеты. А маленький Dingbot (8, на фото самый крошечный) просто бегал вокруг, наталкиваясь на предметы и ругаясь по этому поводу.

Одним из самых популярных роботов середины 80-х был Hero от Heathkit – он занимал около 80% рынка. Самая известная модель – Hero 1 (9). Этот робот мог определять свет, движение, звуки, препятствия. Программы можно было вводить при помощи 17-кнопочной клавиатуры на его голове. Звучит как научная фантастика, но эта история кончается уже в реальном мире. Компания Androbot распалась в начале 1984 года и стала распродавать прототипы; для R.O.B. вышли только две игры, и даже Hero не пользовался таким спросом, на который рассчитывали в Heathkit, его покупали в основном в школы. Люди создали микророботов, пытаясь приблизить будущее. Пускай на несколько дней, но это им удалось.



SHADOW GROUNDS SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ

ТРОЕ ЛЮДЕЙ...

Реклама



ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frostbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселл». Все права защищены.
www.пазовит-м.ру Офис продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@пазовит-м.ru
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@пазовит-м.ru
и также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.пазовит-м.ru/forum/



ТОЖЕ ИГРЫ: FREEWARE – БОЛЬШЕ ЧЕМ ХОББИ



В прошлом номере мы рассказали о лучших условно-бесплатных играх ушедшего года, теперь же поведем речь о freeware. Freeware – это полная версия программы (или игры), за которую пользователю не нужно платить и в которой не предусмотрено ограничений во времени. В отличие от shareware, эта часть игропрома не переживала резких потрясений за последние годы, хотя понемногу выкристаллизовывается тенденция – вчера проект был бесплатным, а сегодня в облагороженном виде всплыл где-нибудь на Xbox Live Arcade, Steam или PSN. Вспомним хотя бы De Blob, fl0w и Narbacular Drop. Чаще всего, что неудивительно, это происходит со студенческими работами – курсовая или диплом превращаются в первый серьезный проект новоявленной команды.

Но в большинстве своем freeware-разработки – просто хобби для своих авторов. Работают они часто в одиночку в течение нескольких лет, соответственно, каких-либо затрат на рекламу не предусматривается. К тому же, далеко не все проекты доходят до полноценного релиза – многие интересные идеи замораживаются до будущих времен. Но здесь всегда появлялись и будут появляться шедевры, которые нельзя упустить из виду.



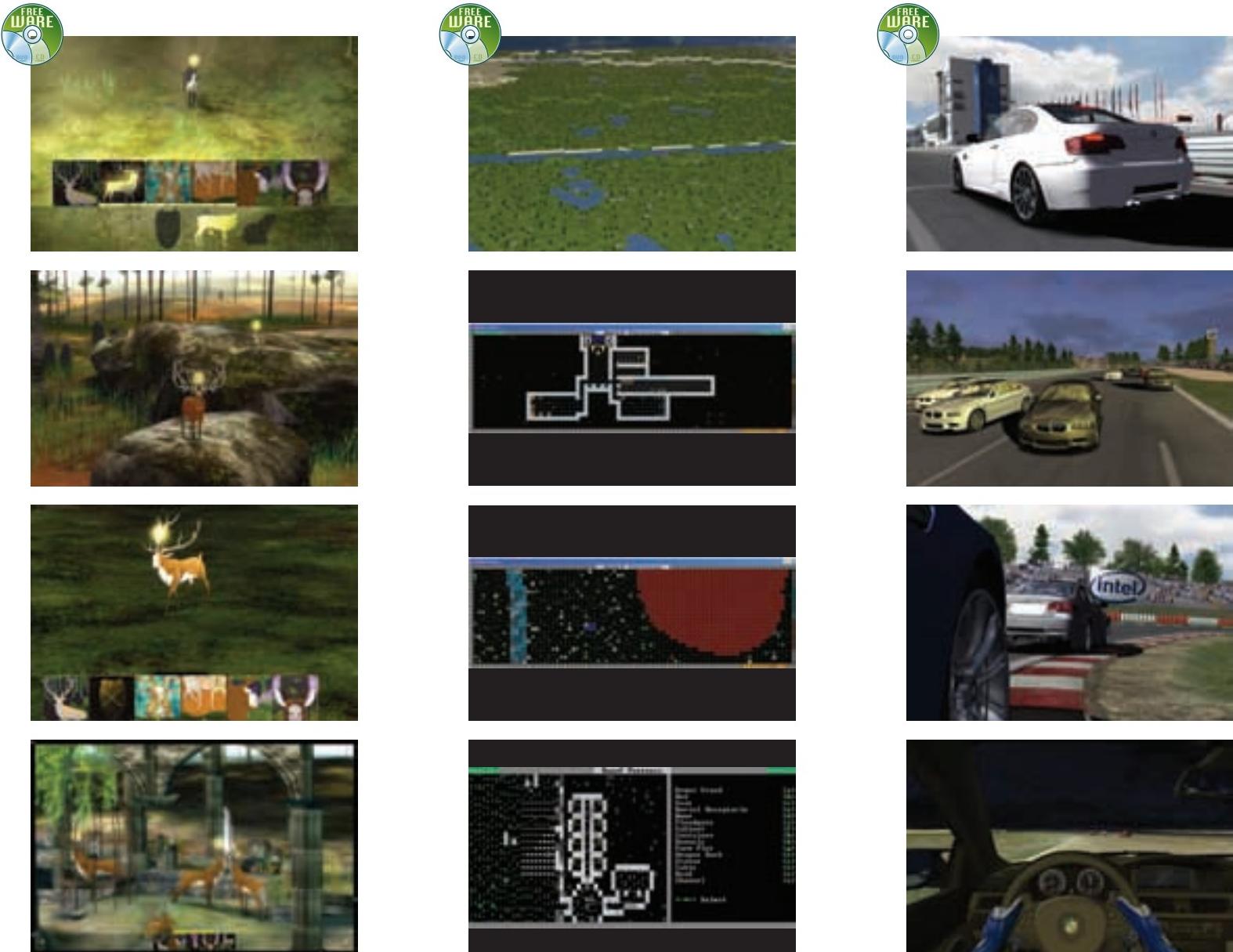
The Spirit Engine

Разработчик/издатель: Natomic Studios

Жанр: role-playing.console-style

Онлайн: www.tse.natomic.com

Превосходный сюжет и приятная рисованная графика сдобычены самобытным игровым процессом. Первые несколько минут кажется, что перед нами обычный платформер с возможностью перемещаться в произвольном направлении между различными географическими точками (городами, деревнями). Вот только в моменты сражений игра неожиданно трансформируется в достаточно сложный и продуманный ролевой проект в реальном времени. Что особенно любопытно – при этом The Spirit Engine так и остается 2D-игрой. В конце 2008 года разработчики планируют релиз второй части The Spirit Engine. Однако продолжение будет платным.



The Endless Forest

Разработчик/издатель: Tale of Tales
Жанр: role-playing, MMO, fantasy
Онлайн: www.tale-of-tales.com/TheEndlessForest

«Вы – олень. Как и другие игроки», – не самое многообещающее, и даже немножко обидное заявление на сайте разработчиков на самом деле не несет в себе ничего оскорбительного. Просто перед нами настоящая бесплатная MMORPG о жизни в весьма оригинальном мире. Казалось бы, здесь нет никакой прокачки, сбора «эпического шмотья» и заданий от назойливых NPC – только возможность исследовать мир и общаться с другими игроками посредством телодвижений и символов, но игра захватывает надолго. Даже если вы не собираетесь становиться виртуальным оленем, можно использовать The Endless Forest в качестве скринсейвера – красиво и абсолютно бесплатно. К тому же разработчики периодически устраивают в мире Бесконечного леса праздники и радуют игроков все новыми и новыми сюрпризами.

Slaves to Armok II: Dwarf Fortress

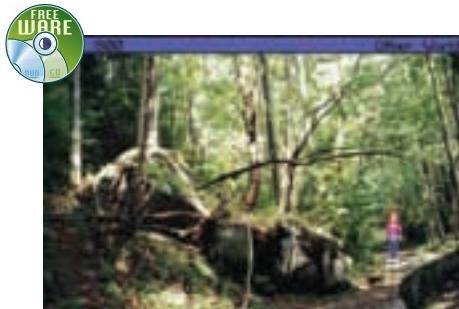
Разработчик/издатель: Tarn Adams/Bay 12 Games
Жанр: strategy, real-time/RPG, roguelike
Онлайн: www.bay12games.com/dwarves

Все объекты в Dwarf Fortress отображаются символами кодировки ASCII (впрочем, фанатами уже созданы более симпатичный набор графики и даже 3D-визуализатор). Даже на мощных машинах игровой мир генерируется по полчаса, зато потом на вашем жестком диске появляется необыкновенно проработанная вселенная. В основном режиме мы развиваем империю гномов. Все работает почетному – чтобы не умереть зимой от холода, нужно, чтобы в крепости был огонь; чтобы развести огонь, нужно дерево; чтобы срубить дерево, нужен гном-лесоруб, а чтобы получить нового гнома, нужны гном и гномиха. Так же детально проработаны и прочие аспекты, включая любимую в народе «граблю коров» – если рассказывать обо всем, журнальной статьи просто не хватит. Разработка между тем продолжается, и внедрение новых фич распланировано на несколько лет вперед.

BMW M3 Challenge

Разработчик/издатель: Blimey! Games/10tacle Studios
Жанр: racing
Онлайн: www.blimeygames.com

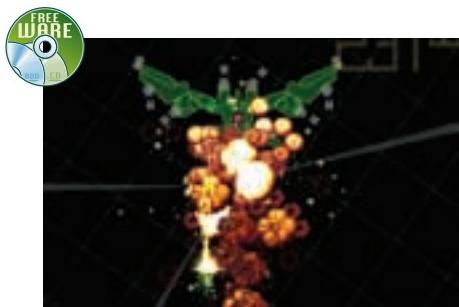
Редкий вид – хватайте, а то... уедет! Ведь перед вами бесплатный автомобильный симулятор от именитых разработчиков GTR, GTR2 и GT Legends, посвященный всего-навсего одной (зато какой!) машине – BMW M3. Игра была создана в рамках рекламной акции, предлагающей потенциальным покупателям автомобиля принять участие в виртуальном тест-драйве. Естественно, поездки на настоящем автомобиле этот проект не заменит, но в качестве рекламы – ход очень интересный и весьма нестандартный. Трасса представлена только одна – Nurburgring, зато в вариантах GP и Sprint (полного многокилометрового варианта нет – увы). Также есть многопользовательский режим. С учетом минимальных возможностей тюнинга машины соревнования получаются жесткие, зато честные.



Other Worlds

Разработчик/издатель: Alkis Polyarakis
Жанр: adventure.third-person
Онлайн: www.alkis.org/eworlds.html

Аляповато нарисованные персонажи, расположенные на фоне не особо качественных фотографий, способны изрядно удивить даже самых неприхотливых любителей классических point-and-click квестов. Внешняя сторона в Other Worlds пугает и отталкивает, но она здесь не играет роли – несколько лет трудов одного-единственного человека по имени Алкис Полиракис не прошли даром. Все дело в том, что Other Worlds является восхитительной пародией на массу квестов конца 80-х и начала 90-х (наиболее жестоко Алкис шутит над Myst). Безусловно, шутки и колкости в сторону других проектов будут понятыны только тем, кому эти игры знакомы. Однако последние получают непередаваемое удовольствие – с чувством юмора у Алкиса все в порядке.



Warning Forever

Разработчик/издатель: Hikoza.T.Ohkubo
Жанр: shooter
Онлайн: www18.big.or.jp/~hikoza

Главное отличие Warning Forever от большинства схожих игр – отсутствие каких-либо противников, кроме боссов. И будьте уверены – их здесь вполне достаточно для того, чтобы заставить вас просидеть целый вечер перед монитором. Не исключено, что одного вечера и не хватит – ведь боссы еще и адаптируются к вашей тактике, и, например, если вы были врага номер N прямой наводкой «в лоб», то босс номер N+1 будет обладать усиленной броней именно в этом месте. Отсутствие какой-либо музыки считать недостатком в данном случае не стоит – уже пятый уровень Warning Forever заставит вас сосредоточиться на последовательном уничтожении частей противника и забыть, что вам хотелось в первые секунды какого-то саунтрека. Это ли не торжество игрового процесса над всеми остальными составляющими?



Echoes

Разработчик/издатель: Binary Zoo Studios
Жанр: shooter
Онлайн: www.binaryzoo.com/games/echoes.htm

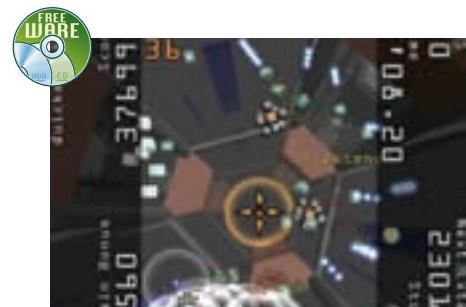
Разработчики Echoes взяли намного больше от Asteroids, чем Bizzare Creations в своей Geometry Wars – фактически, Echoes даже не столько идейный последователь Asteroids, сколько римейк. Ключевые отличия: сумасшедшая цветовая гамма, ускорение происходящего на порядок, а также увеличение количества противников, которые теперь больше заинтересованы в нападении на игрока, нежели астероиды из ясно какой игры, летающие по прямым траекториям. В остальном все также – наш, хм, объект противостоит десяткам вражеских объектов, которые при попадании расходятся еще на несколько маленьких. Echoes разрабатывалась исключительно для PC, поэтому управление мышью – это добавляет подвижности и позволяет без проблем выпутываться из самых жарких переплетов.



Chalk

Разработчик/издатель: Fallen Angel Industries
Жанр: shooter.scrolling/special.puzzle.action
Онлайн: www.konjak.org/chalk.htm

Chalk родилась на PC, но при первом взгляде на нее сразу хочется заполучить версию для Nintendo DS или Wii. Однако, если попробовать вместо DS взять графический планшет, оказывается, что играть в Chalk стилусом не очень удобно, хоть здесь и приходится много рисовать. Игрок управляет одновременно и главным персонажем, и его страшным оружием – кусочком мела. Героя (или героиню?) нужно оберегать от наступающих объектов (некоторые из них, впрочем, вполне можно называть и «субъектами»), а мелом – уничтожать их. Чаще всего, чтобы перебить противников, необходимо обвести их, пройдя мелом все ключевые точки, или же направить снаряды наступающих обратно. Звучит легко, но попробуйте делать это на лету, одновременно уворачиваясь от врагов!



Reactor 09

Разработчик/издатель: Bernie
Жанр: adventure.third-person
Онлайн: www.origamihero.com

Еще одна прекрасная разработка, доказывающая, что качественную игру может сделать один-единственный человек. Вам предстоит взять на себя роль доктора Галивана – заключенного, обвиняемого в убийстве. Тут явно не обошлось без заговора, ведь он работал над так называемыми Triad-реакторами, которые стали интересны некоторым группировкам не только для решения экологических проблем. Волей случая нашему герою и его тюремщику придется объединить усилия, и финал игры будет зависеть от того, сумеет ли Галиван заслужить полное доверие охранника (уровень доверия измеряется специальной шкалой, как в Splinter Cell: Double Agent). Пусть Reactor 09 весьма непродолжительна, она способна зацепить симпатичной графикой, отмененным юмором, небезынтересным сюжетом и занятными головоломками, которых порой так не хватает даже в высокобюджетных приключениях.

Every Extend

Разработчик/издатель: Omega
Жанр: special.puzzle.action
Онлайн: www.vector.co.jp/download/file/win95/game/ff327077.htm

Напоследок – абсолютно сумасшедшая не стрелялка даже, а «взрывалка». Где еще вам приходилось уничтожать врагов, многократно убивая для этого главного героя? Впрочем, это и героем-то называть сложно – управлять приходится довольно симпатичной комбинацией геометрических фигур. Самое главное – не просто взрываться перед носом супостатов (ну, то есть, рядом с другими геометрическими фигурами), а постараться при этом зацепить как можно большее их количество. В 2006 году появилась Every Extend Extra для PSP с расширенным количеством уровней (в оригинале их было только 2) и боссов, которые теперь существенно отличались друг от друга, а в 2007 – Every Extend Extreme для XBLA. Незнакомые с японским могут запутаться на официальном сайте, поэтому мы даем ссылку не на первую страницу, а на раздел, где сразу можно скачать архив с игрой. ■

ТОЖЕ ИГРЫ: FREEWARE – БОЛЬШЕ ЧЕМ ХОББИ



ИГРЫ



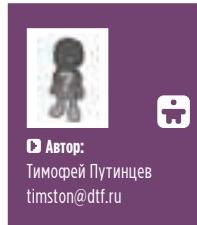
Журнал
для настоящих
геймеров

ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.

2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Автор:
Тимофей Путинцев
timston@dtf.ru

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: ИТОГИ ГОДА

Подводить итоги года можно по-разному. Можно собрать все вышедшие игры в большое решето и отсеять середняки, оставив только лучшее. А можно просмотреть новостную ленту за год, день за днем, выбрать из нее самые интересные и важные кусочки и аккуратно наклеить их в альбом, рассортировав по месяцам. Итак, «Страна Игр» и dtf.ru представляют календарь игровой индустрии за 2007 год. Читайте, мотайтесь на ус, запоминайте даты – возможно, какие-то из них в будущем станут красными днями геймерских календарей.



Январь

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



Из-за традиционно тяжелых послепраздничных ощущений январь был не слишком информационно насыщен, однако в первые дни 2007 года произошло несколько весьма интересных и важных событий.

Примерно через две недели после окончания зимних каникул, когда праздничный синдром уже сошел на нет, было официально объявлено о создании отечественного клуба разработчиков GD Club. Изначально в него вошли представители 14 компаний, включая «1С», «Акеллу», «Буку», Gaijin Entertainment, Alawar, KranX и других. Доподлинно известно, что игро-клаббера провели в течение года несколько закрытых встреч, наверняка полезных для участников, однако общественный выхлоп от работы клуба в течение года для неопытных практически незаметен.

А неделей раньше новостные ленты всколыхнуло известие о конкурсе новосозданной компании Vogster, решившей отдать за грамотную игровую идею 50 000 долларов. За приз боролись более 400 проектов, но деньги в результате ушли Алексею Сытинову, придумавшему самый оригинальный геймплей в своем имажинарном «Пути меча». Вручение чека на соответствующую сумму состоялось на КРИ 2007, где игровая общественность убедилась, что стоимость идей выросла от пяти копеек за пучок до полусотни тысяч долларов за штуку.

Одновременно с этим компания Sony объявила дату начала продаж своей приставки PlayStation 3 в Европе. Знаменательное событие, которое должно было символизировать окончательное пришествие next-gen на нашу планету, назначили на 23 марта. К сожалению, оно будет омрачено совершенно дикими ценами (842 доллара в Великобритании и 778 долларов в континентальной Европе) и не самым лучшим паблисити. Однако это было лишь начало больших изменений, последовавших для платформы PS3 в 2007 году.

Сразу после новогодних каникул в эфире российского канала MTV появилась программа «Виртуалити».

В начале года компания Microsoft объявила о продаже 10.4 млн консолей Xbox 360, что, по мнению представителей компании, обеспечивает ей безоговорочное первое место среди платформ-модернаторов (помните, как весь 2006-ой редмондцы уверяли, что первый, кто достигнет installed base в 10 млн приставок, станет победителем в этой «гонке вооружений»?) Увы, дальнейшие события покажут, что Microsoft была не права. До мощного спурта Nintendo оставались считанные месяцы.

Февраль

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29



GAMECOCK
MEDIA GROUP

С момента анонса европейского запуска PS3 прошло всего несколько недель, как Sony сообщила невероятную новость – в Старом Свете ее флагманская приставка будет выпускаться с урезанным функционалом. Из нее вынут Emotion Engine – важную составляющую, обеспечивающую обратную совместимость с PS2. И хотя эту роль взял на себя программный эмулятор, «осадочек остался» – раньше Sony очень щепетильно относилась к возможности запускать на ее приставках классические игры. Как оказалось в дальнейшем, это было не единственное изменение, ожидавшее платформу PS3 в Европе в частности и в мире вообще.

Из Microsoft неизвестным образом просочились слухи о готовящейся новой версии Xbox 360, призванной исправить недостатки самой старой next-gen консоли. Говорят о HDMI-разъеме, жестком диске на 120 Гбайт, встроенном приводе HD-DVD и цене в 479.99 долларов. Слухи оправдываются в марте, когда на рынок поступит версия Elite – без встроенного HD-привода, но зато в стилистичном черном корпусе.

С февраля Xbox 360 официально продается в России, в крупнейших сетевых магазинах электроники за него спрашивают 15 699 рублей (около 580 долларов США). Приставка стала второй next-gen платформой, запущенной в нашей стране (Wii появилась в продаже в последнюю неделю декабря 2006 года). Справедливости ради стоит сказать, что был еще пилотный запуск, но официальное присутствие «триста шестидесяти» состоялось именно в феврале. Sony со своей PS3 задержится еще на пару месяцев. В начале февраля Take-Two анонсировала безнадежно брутальный проект *Manhunt 2*, предыдущая часть которого принесла издательству немало проблем. Сиквел принесет их еще больше: игру придется даже отложить, потому что рейтингующие комиссии не смогут выставить ей рейтинг, а ритейлеры откажутся ставить на полки. Take-Two неизвестно зачем пойдет на обострение, защищая «право на художественный вымысел», но это только раззадорит борцов с жестокостью в играх. В результате, после внесения в проект определенных изменений, он в конце концов появится на прилавках. В индустрии новый издатель: выходцы из почившей *Gathering of Developers* Майк Вильсон (Mike Wilson) и Харри Миллер (Harry Miller) основали компанию со странным названием Gamecock. Впоследствии эти ребята не раз засветились на новостных лентах – в частности, они пообещали провести одновременно с E3 игровую выставку E.I.E.O. (Expo for Interactive Entertainment: Independent and Original), еще раз подтвердив свою странную привязанность к вычурным названиям.

Sony неожиданно снижает поставки своей портативной приставки PSP – по мнению аналитиков, компания готовит новую облегченную версию этого устройства. Представитель британского отделения Sony Рэй Магуайр открыто обещает новую PSP, однако Дэвид Карракер из американского отделения объявляет эти обещания неофициальными.

Март

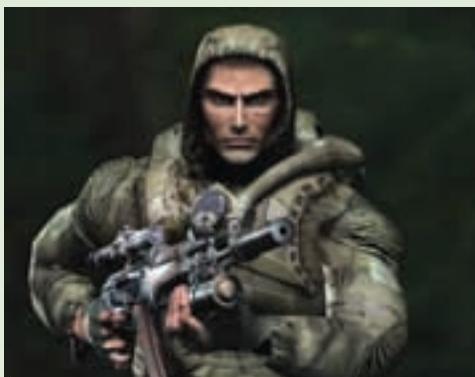
12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 ...



С первым месяцем весны большие изменения произошли в компании Take-Two: хотя до скандала с *Manhunt 2* еще далеко, в издательстве меняется руководство. На собрании акционеров смешен Пол Эйбелер, место которого занял Штраус Зельник. Надо отметить, что новые начальники, несмотря на полагающееся рвение, провалили выход четвертой серии *Grand Theft Auto* – главной «дойной коровы» издательства и одного из самых (если не самого) ожидаемых проектов 2007 года.

PS3 наконец-то стартует в Европе, открывая эпоху повсеместного некстгена. Праздник портит известие об урезанной функциональности да итальянские ритейлеры, сорвавшие единовременный запуск и начавшие продавать приставку за несколько дней до назначенного срока. Зато к этому моменту на платформе было целых 30 игр, а первым английским покупателям подарили 45-дюймовые HDTV-телевизоры.

День в день с этим событием в России начались продажи долгожданного экшна S.T.A.L.K.E.R., явившего собой триумф воли над обстоятельствами. Биография этой игры широко известна, однако сам факт ее выхода может послужить наглядным примером того, что амбициозный проект может разрабатываться не-прилично долго и при этом не «протухнуть».



Апрель

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



Трудно поверить, но платформа Sega Dreamcast официально поддерживалась до апреля 2007 года. Легендарная приставка перестала выпускаться целых шесть лет назад, однако жизнь ее продолжалась благодаря усилиям коммюни티. Sega долго не решалась выдернуть вилку из розетки, но в конце концов ей пришлось это сделать. Dreamcast была официально умерщвлена в апреле 2007 года. В Sega наверняка почтили ее память минутой молчания.

В апреле же в московской гостинице «Космос» состоялась традиционная конференция КРИ – пятая по счету. На церемонии вручения наград лучшей игрой была признана *Disciples 3* от .dat и «Акеллы».

Всего через несколько месяцев пребывания PlayStation 3 на рынке Sony решила отказаться от младшей версии этой приставки – той, что комплектовалась 20-гигабайтным жестким диском и продавалась за 499 долларов. Однако на смену ей придет версия с 40-гигабайтным диском, полностью лишенная аппаратного модуля обеспечения обратной совместимости. «Старший» вариант тоже изменится – его укомплектуют более вместительным жестким диском на 80 Гбайт.

А 20 апреля PS3 пришла в Россию – с помощью Vellod Impex и SoftClub. В наши палестины завезли 60-гигабайтные приставки, цену на них выставили на уровне 21 999 рублей (около 800 долларов).

На фоне этих событий из Sony был уволен Кен Кутараги – знаменитый «отец PlayStation», ответственный за медленный запуск PS3 и последовавший дефицит. Должно быть, в этот момент в офисе Nintendo раздался демонический смех Сатору Иваты. В Интернете немедленно появились слухи о том, что Кена позовут в «большую N», но они не подтвердились. Функции большого босса взял на себя Каз Хираи. В конце года Кутараги дадут утешительный приз – академия интерактивных наук и искусств наградит его «за прижизненные достижения».

В апреле игровой мир отмечал памятную дату – 25 лет исполнилось легендарной платформе ZX Spectrum.

Май

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 ...



Традиционно «короткий» из-за череды праздников месяц выдался, пожалуй, самым спокойным в году. Обычно на май приходилась выставка E3, питавшая журналистов информационными поводами на год вперед. Но в этом году E3 пройдет только в июле и в сильно урезанном формате.

Sony выпустила PS3 с жестким диском на 80 Гбайт, которую первоначально хотела продавать только в Корее. Но потом компания меняет свои планы и начинает продвигать ее повсеместно.

Примерно в это же время Sony публикует итоги финансового года – ее операционная прибыль упала на 68%. Основой причиной таких неутешительных результатов стал дорогостоящий «лонч» PlayStation 3 и не самые бодрые продажи консоли. В Сети появляется неофициальная информация о закрытии американского офиса Nival и уходе из команды Кевина Бахуса, «западного лица» и одного из отцов приставки Xbox. Представители Ener1 Group также рассказали, что занимаются реорганизацией «Нивала». К концу года компания еще заявит о себе – самым неожиданным образом.

Июнь

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



Вынесен приговор по первому в России делу о праве собственности на онлайн-продукт. Валентин Киселев, создатель неофициального сервера игры Ragnarok, был признан виновным и получил 3 года тюремного заключения условно, без обязательств возместить нанесенный ущерб.

Спустя два с половиной года после выпуска Halo 2 на консоли Xbox, этот блокбастер добрался и до PC – правда, только в версии для Windows Vista. Одна из главных фич проекта – возможность играть с консольщиками через Live. Это стоит игрокам лишние 50 долларов, которые приходится платить за «золотой» аккаунт в сервисе.

Первые предвестники несчастий, которые скоро обрушатся на голову Take-Two из-за Manhunt 2: юрист Джек Томпсон заявил, что эта игра является «симулятором убийств для подростков», которую хорошо бы запретить. Особое неприятие у него вызывает версия для Wii, где знаменитым джойстиком можно имитировать использование настоящего оружия. По слухам, Nintendo сама была инициатором портирования этого проекта на свою платформу – якобы для того, чтобы не создавать у нее имиджа «детской» приставки.

За этими громкими событиями тихо прошла новость о том, что капитализация Nintendo ненадолго и ненамного, но все-таки превысила таковую у Sony. Конечно, сравнивать две эти компании не совсем корректно (все-таки у Sony профиль пошире), но факт остается фактом: «большая N» вновь заявила о себе как ополноправном участнике большой консольной тройки. На этом «победное шествие» Nintendo по новостным лентам не закончится.



ХИТ-ПАРАД

Лучшие игры EA
по специальной цене

PC DVD
ROM



и многое другое...



РЕКЛАМА

Более подробную информацию вы можете
найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2002 Electronic Arts Inc. Все права сохранены. Продукт включает в себя программную техническую, лицензионную и интеллектуальную собственность EA Games, Inc., Take-Two Interactive Software, Inc. Все права сохранены. Название Electronic Arts и Medal of Honor © 2002 EA Games, Inc. EA-GAMES является товарным знакомом Electronic Arts Inc. в США и/или других странах.

© 2002 New Line Productions, Inc. Все права сохранены. Название «The Lord of the Rings: The Return of the King», а также имена персонажей, названия предметов, мест и изображений любятейших фильмов компании The Saul Zaentz Company © 2002 Take-Two Interactive и используется по лицензии New Line Productions, Inc. Все игры и материалы предназначены для взрослых.

© 2002 Electronic Arts Inc. Издатель Electronic Arts, EA и SimCity, а также логотипы и логотипы EA GAMES, включая товарные знаки или зарегистрированные товарные знаки Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены.

Июль

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



Лето в игровой индустрии считается «мертвым» сезоном, когда вся активность замирает перед осенним и новогодним обострением. В этом году все было наоборот: июль оказался одним из самых информационно-насыщенных месяцев. Во-первых, именно в июле прошла обновленная E3 с подзаголовком «Media and Business Summit». Переход в «закрытый режим» вызывает неприятие у прессы, а один из индустриальных аналитиков настолько не впечатлился новым форматом, что потребовал «немедленно вернуть все назад». Но выдавшие всякие виды организаторы заявили, что новая E3 прошла так, как они ожидали, и никаких возвратов к старому не будет. Игровая публика скорбит. В июле также случилось несколько громких уходов. Игровое подразделение Microsoft покинул Питер Мур, фронтмен платформ Xbox и Xbox 360. Он направился в Electronic Arts, которая наверняка была рада заполучить столь языкастого и хваткого парня.

В то же время Sony покинул Дэвид Джраффи, человек, создавший гениальный тайтл God of War. Хитрый дизайнер долго отрицал слухи о своем уходе, но в конце концов решил покинуть компанию ради собственной студии, названной Eat Sleep Play.

Еще немножко о персоналиях: в июле пришло известие, что Билл Гейтс потерял звание самого богатого человека в мире. Вакантное место занял мексиканский миллиардер Карлос Слим Хелеу.

После этого случается кажущееся невероятным событие: после семнадцати лет единоличного лидерства в индустрии компания Electronic Arts уступает издательству Activision по продажам в США. Разница в выручке – 397.8 млн долларов против 365.7 млн у «электронников», однако этого достаточно, чтобы Activision ненадолго почувствовала себя на вершине мира. Благодарить за чудесные результаты стоит необычайно сильную линейку и тайтл Guitar Hero 2, однако Activision так понравилось быть лидером, что она сделает все, чтобы потеснить Electronic Arts. Но до самого конца года об этом ничего не будет известно.

Тем временем в конце июля Electronic Arts проводит презентацию своего российского отделения. Журналистам рассказывают о великолепных перспективах российского рынка, который должен вырасти вдвое за ближайшие три-пять лет. В самом начале июля Microsoft вынуждена признать наличие серьезных недоработок в консоли Xbox 360, что приведет к увеличению гарантийного срока до трех лет и потребует целого миллиарда долларов вложений. Одновременно с этим оказывается, что MS не сможет выполнить свой план по поставкам консолей – вместо запланированных до конца года 12 млн единиц она отправит на прилавки лишь 11.6 млн.

И надо же такому случиться, что именно в июле Sony решила все свои проблемы с производством PlayStation 3 – стоявшие на пути компании «технологические трудности» были полностью преодолены, и теперь, теоретически, ничто не может помешать платформе в ее победном шествии по планете. Одна загвоздка: Wii, также будучи в известном дефиците, уже почти догнала по продажам Xbox 360.

После долгих официальных заверений о том, что «ничего подобного Sony делать не собирается», представители компании признаются, что втайне готовят обновленную портативную приставку PSP, которая будет на 33% легче оригинала, на 19% тоньше, а работать будет быстрее.

Август

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 ...



Случилось то, чего ждали и опасались – Take-Two официально объявила о задержке Grand Theft Auto 4. В качестве причин издательство неубедительно ссылается на трудности разработки для PS3. Становится понятно, что 2007 год остается без одного из главных хитов, и даже обнаружившаяся впоследствии в трейлере к игре композиция русского народного рэпера Сереги не способна утешить игроков. Менее чем через два месяца, в октябре, геймеров лишат еще одного суперхита 2007 года, Metal Gear Solid 4.

На фоне этого известия проходит сообщение об отправке Halo 3 «на золото». Верный оруженосец Microsoft будет выпущен в сентябре – рановато для праздничных продаж, но сила бренда сделает свое дело – третья серия похождений бронированного убер-солдата станет одним из главных хитов 2007 года.

Горечь от задержки GTA4 немного скрашивает выпуск шутера BioShock, издаваемого той же Take-Two. Почти в это же время издатель переименовывает разработчиков – студию Irrational Games, в 2K Boston и 2K Australia. Игра получает положительные отзывы критиков и быстро продается, акции издателя идут в рост. Впоследствии BioShock войдет во все списки «главных игр года».

Без особой помпы EA увеличивает свою долю в Ubisoft – теперь вместо 19.9% ей принадлежит 24.86%.

На консольной арене – несколько практически незамеченных новостей. Microsoft разрешила создавать игры, требующие наличия жесткого диска (ранее разработчики должны были не принимать его в расчет, чтобы обеспечить стопроцентную совместимость с младшей версией Xbox 360). Также без шума начинаются продажи Xbox 360 с портом HDMI (ранее доступном только в Elite-версии). Наконец, Microsoft снизила цену на свою приставку в континентальной Европе.

А тем временем в Канаде зафиксировано небывалое доселе событие: в этой стране впервые в истории игровой индустрии месячные продажи PS3 превысили таковые у Xbox 360.

Сентябрь

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



Подвинься, Microsoft! Приставка Wii, эта наглая белая выскочка, опровергает заявление MS о том, что лидирующей платформой будет та, что первой наберет 10 млн пользователей. Несмотря на то что Nintendo испытывает постоянные проблемы с производством своей консоли, в сентябре она обходит Xbox 360 по продажам.

Это неприятное для MS известие нивелируется выпуском в свет долгожданного Halo 3. Никто не ожидает, что игра будет радикально отличаться от двух приквелов, да это и не требуется: верные фанаты готовы покупать тайтл в астрономических масштабах, и к середине декабря его тираж достигнет 5 млн копий. В то же время продажи BioShock, вышедшего всего месяц назад, достигают 1.5 млн. копий.

12 сентября компания Valve запускает сайт Steam Community, «социальную сеть» для пользователей системы Steam, во многом напоминающую Xbox Live.

Sony, наконец-то решившая свои проблемы с небольшой фирмой Immersion Technology, объявляет о запуске в производство джойстика DualShock 3, в котором вернется простая, но оказавшаяся столь ценной функция вибрации. Кроме того, в сентябре в продаже наконец-то появляется PSP Slim & Lite.

В России выходит в эфир «первый телеканал для геймеров» Gameplay-TV. К сожалению, только в тестовом вещании и только по спутнику. В рабочий режим до конца года канал так и не вошел.

Из Nintendo, переживающей, пожалуй, лучшие времена за последние несколько лет, собираются уходить сразу три видных пиарщика: директор по пиару Бет Ллевелин (Beth Llewelyn), вице-президент по маркетингу Перрин Каплан (Perrin Kaplan) и старший вице-президент Джордж Харрисон (George Harrison). Причина – якобы нежелание переезжать из Редмонда в Нью-Йорк и Сан-Франциско.



Platinum

Лучшие игры EA по специальной цене

PlayStation.2



и многое другое...



Более подробную информацию
вы можете найти на сайте
www.electronicarts.ru

"EA" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1977 FIF. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), optional teams, cities, and/or leagues.

Need for Speed™: Carbon: Own The City © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts® brand.

Октябрь

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



В первую неделю октября компания Sony объявила о выпуске 40-гигабайтной версии своей приставки PlayStation 3 – последнего на данный момент обновления этой платформы. Происходит странное: производители решили полностью отказаться от обратной совместимости с PS2, что на фоне «борьбы за старые игры», проводимой Nintendo и Microsoft, выглядит просто удивительно. Зато новая версия PS3 обходится дешевле в производстве, что позволяет сбросить цену. Журналисты немедленно пишут, что это «ответ на Halo 3». Но последняя продается куда лучше: в начале месяца пришло сообщение, что за первый день продаж тайтл собрал 170 млн долларов, а за первую неделю – уже 300 млн.

Несмотря на столь впечатляющие показатели, создатели трилогии Halo, студия Bungie, принимают волевое решение и уходят из-под крыла Microsoft. И что самое удивительное – корпорация их отпускает.

Неприятная новость – отложен mega-тайтл Metal Gear Solid 4, пожалуй, наиболее ожидаемая эксклюзивная игра для PS3. Геймеры всего мира принутили – вместе с GTA4 это был наиболее многообещающий способ потратить свои кровные 59.99 долларов. Sony продала 60% производственных мощностей, используемых для сборки процессора Cell, своему партнеру, компании Toshiba. Скорее всего, сделка между токийскими фирмами стала следствием убытков игрового подразделения Sony.

Яркое напоминание о том, что в игровой индустрии возможно все, делает небезызвестный Ричард Герриотт. Маститый гейрород решил полететь в космос – кто ж ему запретит? Ultima и Tabula Rasa за плечами, деньги в кармане, теперь можно и туда, куда не доберется ни один зловредный геймер – на МКС. Новость эта наверняка заставила приподняться не одну бровь. Поставлена точка в истории с топ-менеджерами Nintendo, не желавшими переезжать с компанией в другой город. О своем уходе из американского отделения компании сообщает вице-президент по маркетингу Перрин Каплан, проработавшая в компании 15 лет. Примерно в это же время маркетинговый журнал Brandweek назвал президента североамериканского подразделения корпорации Nintendo Реджи Физ-Эме «маркетологом года». 31 октября Nintendo ставит и еще одну точку. Вслед за Sega, со слезами на глазах распрощавшейся с Dreamcast, Nintendo разом останавливает поддержку консолей NES, SNES, Nintendo 64, Game Boy и Game Boy Pocket. Утешением для нинтендофилов остается лишь то, что любимые игры для платформ-ветеранов они смогут купить еще раз – для Wii Virtual Console.

Ноябрь

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



Как будто вспомнив о том, что год скоро закончится, новости стали делать «наши» разработчики и издатели. В середине ноября американо-белорусская компания Wargaming.net объединилась с белорусской же студией Arise, навязав ей свой бренд; «1С» же за неизвестное количество денег купила у «Акеллы» ее внутреннюю студию «Морской Волк», оставив взамен права на проект «Морской охотник».

А вот Nival никого не купил, но вернул себе былую независимость, изящно уйдя от своего покупателя – технологического холдинга Ener1. Чуть раньше онлайновое подразделение компании официально анонсировало самый известный секрет в индустрии – проект «Allods Online», а заодно пачку лицензированных MMORPG.

О своей первой MMO-игре объявляет известный отечественный разработчик Gaijin Entertainment, анонсировавший проект «Тайный город онлайн».

За рубежом подводят итоги главной пристрелочной недели года – подарочного сумасшествия, следующего за праздником Дня Благодарения. Microsoft и Nintendo пришли на финиш практически ноздря в ноздрю – на 350 тыс. проданных Wii пришлось 316 тыс. Xbox 360. Sony предпочитает молчать о уровне продаж PS3, но осторожно замечает, что они выросли на 245%.

В ноябре в новостных лентах неоднократно фигурирует название Atari, но увы, ничего хорошего о ней не сообщается. В начале месяца появляется отчет о падении квартальных продаж на 49% и увеличении убытков с 7.3 до 11.9 млн долларов. Затем компанию покинул исполнительный директор Дэвид Пирс, проработавший на своем посту около года. К этому моменту Atari растеряла почти все свои лицензии и студии, и сама признала тот факт, что может вообще прекратить свою деятельность.

В Москве проходит второй «ИгроМир». Благодаря усилиям организаторов мероприятие получается поистине международным: к нам официально приехали представители Sega, Microsoft, Sony, Electronic Arts. Конечно же, были все «наши» – «1С», «Акелла», «Бука», «Нивал», «IT-Территория» и все-всё-все. Посмотреть на игры в 57 павильон ВВЦ за три дня пришли около 45 тысяч посетителей.

Декабрь

12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31



Год подходит к концу, нужно срочно доделывать дела! Мы бы даже сказали, дошивать: компании «1С» удалось привлечь к ответственности торрентовода Сергея Аврамова, разместившего в Интернете программное обеспечение фирмы для свободного скачивания. Результат разбирательства – любитель торрентов получил два года условно, что случилось впервые за всю историю отечественной борьбы с сетевым пиратством.

Кроме того, «1С» завершили сделку по покупке краснодарской компании Ino-Co, известной по проекту «Кодекс войны».

Blizzard, Vivendi и Activision тоже решили поторопиться с судьбоносными решениями – и образовали новую компанию Activision Blizzard. Никто не мог даже представить, что такое возможно – очень уже необычной показалась эта сделка. Зато в итоге мы получили самое значительное событие года (объем сделки – фантастические 18.9 млрд долларов) и нового игрока на рынке, способного потягаться с самой Electronic Arts! Некоторое время спустя после этого события академия интерактивных наук и искусств заносит в свой зал славы имя президента Blizzard Entertainment Майкла Морхайма.

И надо же такому случиться, что похожая мысль пришла в головы представителей сразу четырех отечественных «онлайновых разработчиков», которые сообща создали холдинг Astrum Online Entertainment, объединивший компании Nival Online, IT Territory, TimeZero и NIKITA Online. Параллели со сделкой Activision-Blizzard напрашиваются сами собой – по крайней мере, для непосвященного в индустриальное закулисье это было столь же неожиданно.

Таким был год две тысячи седьмой сквозь призму нашего игрововосприятия. Полный неожиданностей и «ожиданий», детективных историй и сказок со счастливым концом. Год был замечательный – думаем, и новый будет не хуже. ☺

Долгожданный экшн S.T.A.L.K.E.R. явил собой триумф воли над обстоятельствами.



Лучшие игры EA по специальной цене

PC DVD ROM



И многое другое...



Более подробную информацию вы можете найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2006 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, Need for Speed, BioShock, название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все остальные поданные выше являются собственностью соответствующих владельцев. EA® принадлежит Electronic Arts®.

© 2006 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, EA, название и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Официальный лицензионный продукт FIFA. Лицензия FIFA © 1997 TM. Правообладатель EA Inc., за исключением Японии и Южной Кореи, использует лицензию Индустриальная федерация профессиональных футбольистов (I.F.P.T.O), национальный союз, клубы и т.д. Все оставшиеся права, названия, товарные знаки и логотипы являются собственностью соответствующих владельцев. EA SPORTS® принадлежит Electronic Arts®.



Один день из жизни Эрика Гуча

- 7:00 – 9:00 – Доброе утро! Мой рабочий кабинет находится в подвалном помещении. Я спускаюсь вниз в халате и смотрю, что отрендерилось вчерашейней ночью. Проверяю полученное за ночь освещение.
- 9:00 – 9:30 – Поднимаюсь обратно, принимаю душ и завтракаю.
- 9:30 – 12:00 – Установливаю освещение для новых сцен, исправляю и корректирую свет в уже готовых сценах.
- 12:00 – 1:00 – Обедаю. Иду в оранжерею – проверить, как там растения.
- 1:00 – 6:00 – Продолжаю работать над освещением уровней и установкой света в видеороликах для игры.
- 6:00 – 7:00 – Кормлю собак и рыбок. Ужинаю.
- 7:00 – 11:00 – Работаю над собственным художественным проектом для души, экспериментируя с новым программным обеспечением, по выходным смотрю кино.
- 12:00 – Иду спать.

ЭРИК ГУЧ (Экс-Westwood Studios)

Привет, Эрик! Расскажите нашим читателям немного о себе.

Здравствуйте, «Страна Игр»! Я – художник по компьютерной графике, жить мне посчастливилось в сельской местности, в городке Спринг-Крик, что в Неваде. Сейчас работаю в лос-анджелесской компании Insomniac Games удаленно, через Интернет.

Как прошло ваше детство?

Я родился в Кливленде, штат Огайо. С ранних лет любил рисовать. Мой отец увлекался фотографией, и его увлечение передалось мне. В минуты, свободные от рисования, я читал фантастику и фэнтези или бегал на речку искать лягушек, змей и черепах.

Кем вы хотели стать?

Долго не мог решить. Мне говорили, что художники много не зарабатывают, поэтому я сомневался насчет этой карьеры. Конечно, тогда компьютерной графики еще не было. Еще я очень интересовался рептилиями и думал, не стать ли мне смотрителем в зоопарке, если я так уж люблю работать с животными. Ну и фотографией тоже хотел заниматься.

Позвольте представить – Эрик Гуч. Любителям Command & Conquer его лицо должно быть знакомо – ведь именно он играл Сета (Seth), помощника главзлодея Кейна. Но он работал не только актером и не только над Command & Conquer. Свои таланты Эрик приложил к созданию фэнтези-сериала Lands of Lore, незабываемого киберпанк-приключения Blade Runner и многих других творений Westwood Studios. Несмотря на солидный по меркам этой молодой индустрии возраст, он и не думает расставаться с играми.

ЗОЛОТАЯ ЭПОХА WESTWOOD STUDIOS

Как вы попали в Westwood Studios?

В конце восьмидесятых я работал ассистентом в фотостудии – помогал расставлять свет и рисовал разнообразные фоны. Позже ушел на вольные хлеба и открыл свою собственную компанию – занимался дизайном и созданием студийных декораций и реквизита. Но потихоньку я все больше и больше начал интересоваться компьютерами... как-то, читая BBS (а это было задолго до появления Интернета), увидел объявление о приеме на работу, размещенное Westwood Studios. Честно говоря, у меня в то время не было достаточного опыта в компьютерной графике, но руководству студии понравилась моя аэробрафия и они решили дать мне шанс.

И как вам работалось?

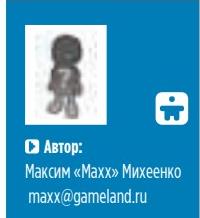
В Westwood было здорово! Я считаю, мне невероятно повезло. Атмосфера в компании была хорошей, дружеской, и я получал несказанное удовольствие от работы и общения с такими талантливыми людьми... Кроме того, я очень многому научился. Я по-настоящему любил игры, которые мы

создавали, и мне нравилась моя работа – так что все было просто замечательно! Думаю, работать над играми, в которые ты сам не хотел бы играть, гораздо тяжелее. К сожалению, после того как Electronic Arts купила Westwood, со студией начало происходить что-то странное, и в конце концов наш офис в Лас-Вегасе был закрыт.

Расскажите о создании юнитов для C&C.

Обычно каждый юнит или здание делали несколько человек – вначале дизайнер и концепт-художник прорабатывали образ, рисуя многочисленные эскизы на бумаге, до тех пор, пока дизайнер не говорил: «Вот... это то, что надо!» Потом получившийся результат показывали арт-директору, после чего юнит шел либо на переделку, либо прямиком в 3D-цех. В Westwood у нас были еженедельные мозговые штурмы, где мы показывали друг другу результаты нашей работы, и каждый из студии мог высказать – что ему нравится, а что нет.

Живые видеоролики в играх от Westwood Studios стали настоящей визитной карточкой вашей студии. Как создавалось видео?



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



Признаюсь честно – когда мы только начинали работать над живой съемкой, то и понятия не имели, что делали. Мы очень много экспериментировали с размещением и игрой актеров на зеленом фоне и, чуть позже, – с замещением фона на пререндеренные красивые компьютерные задники. Над видеороликами тогда трудилось только два или три человека. Но уже во время работы над Tiberian Sun мы наняли целую съемочную группу! Я спроектировал наш павильон звукозаписи и наблюдал за его постройкой. Для трехмерных видеоставок каждый художник получал раскадровку того фильма, над которым он должен будет работать, и самостоятельно создавал модели, текстурировал, расставлял свет, анимировал и проводил постпродакшен. Сейчас все стали более узкими специалистами, а тогда деления на модельеров, художников по текстурам, аниматоров, художников по освещению еще не было.

А вы видели C&C: Tiberium Wars за авторством EA Los Angeles? Смогли ли разработчики передать и развить идей оригинального C&C, долгие годы создаваемого в стенах Westwood?

Да, я играл в Tiberium Wars. Честно сказать – есть некоторые вещи, которые мне понравились в ней, но в то же время я искренне уверен, что можно было сделать гораздо лучше. Я никогда не любил такой принцип в игровом процессе: «делай точно то, что мы хотим, чтобы ты сделал, если ты не последуешь нашим инструкциям – ты потерпишь неудачу, и придется повторно начинать миссию». В творении EA я видел это, пожалуй, чаще, чем хотелось бы. Но, конечно, я понимаю, что было очень сложно продолжить развивать

сериал в необходимом направлении, не имея за плечами столько опыта работы над вселенной, сколько было у нас в Westwood. Мы словно отдали своего ребенка в чужие руки, надеясь, что приемные родители смогут хорошо позаботиться о нем.

Blade Runner, великолепное цифровое приключение, созданное Westwood Studios... для тех, кто застал его в 1997, это стало настоящим открытием. А для вас? «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner) – один из моих самых любимых фильмов, и было приятно принять участие в создании одноименной игры. Особенно здорово, что работа над Blade Runner свела меня с потрясающим художником Сидом Мидом (Syd Mead), чье творчество я безумно обожал уже тогда. Сид рисовал концепты для оригинального фильма и однажды навестил нас в Westwood. Я с парой коллег тогда работал над общим художественным решением игры – мы сделали несколько концепт-артов и анимационных роликов. По-моему, получилось хорошо.

О НАСТОЯЩЕМ И БУДУЩЕМ

Чем вы занимаетесь в Insomniac Games?

Работаю художником по освещению. Сотрудничаю с программистами движка для разработки инструментов освещения, недавно закончил финальную расстановку источников света на уровнях Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction (обзор этой замечательной игры мы напечатали в «Стране Игр» 01#250). Insomniac – отличная студия! Отдельно хочу сказать о Resistance: Fall of Men – я получал несказанное удовольствие от работы над этим проектом.

PROFILE

1. Полное имя: Эрик Мартин Гуч (Eric Martin Gooch).
2. Дата рождения: 16 июня 1958.
3. Никнейм: Gooch.
4. Специализируется в: трехмерном моделировании, текстурировании и освещении.
5. Работал над: Lands of Lore: The Throne of Chaos (1993), Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge (1994), Command & Conquer (1995), Command & Conquer: Red Alert (1996), Lands of Lore: Guardians of Destiny (1997), Blade Runner (1997), Dune 2000 (1998), Command & Conquer: Tiberian Sun (1999), Nox (2000), Command & Conquer: Red Alert 2 (2000), Emperor: Battle for Dune (2001), Pirates: The Legend of Black Kat (2002), Command & Conquer: Renegade (2002), Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (2004), Ratchet: Deadlocked (2005), Resistance: Fall of Man (2006), Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction (2007).
6. Последняя впечатлившая игра: Supreme Commander.
7. Обычно одет в: шорты и футболку.
8. По жизни любит: креатив, воображение, экспериментаторство.
9. Не любит: цинизм, фанатизм и нетерпимость.
10. Девиз: Не пытайтесь стать лучшим в том деле, которое вам не нравится.



Сотрудники Westwood Studios. Слева направо: Hector Yee, Colin McLaughlan, Andre Arsenault, David Teh, Joe Bostic, Amy Morris, Angie Morris и Eric Gooch. Правее Mike Legg. К слову, Майк и Джо – отцы-основатели Petroglyph Games, выпустившие совсем недавно Universe at War: Earth Assault (символично, что офис Petroglyph находится на той же улице в Лас-Бересе, где было старое здание Westwood).



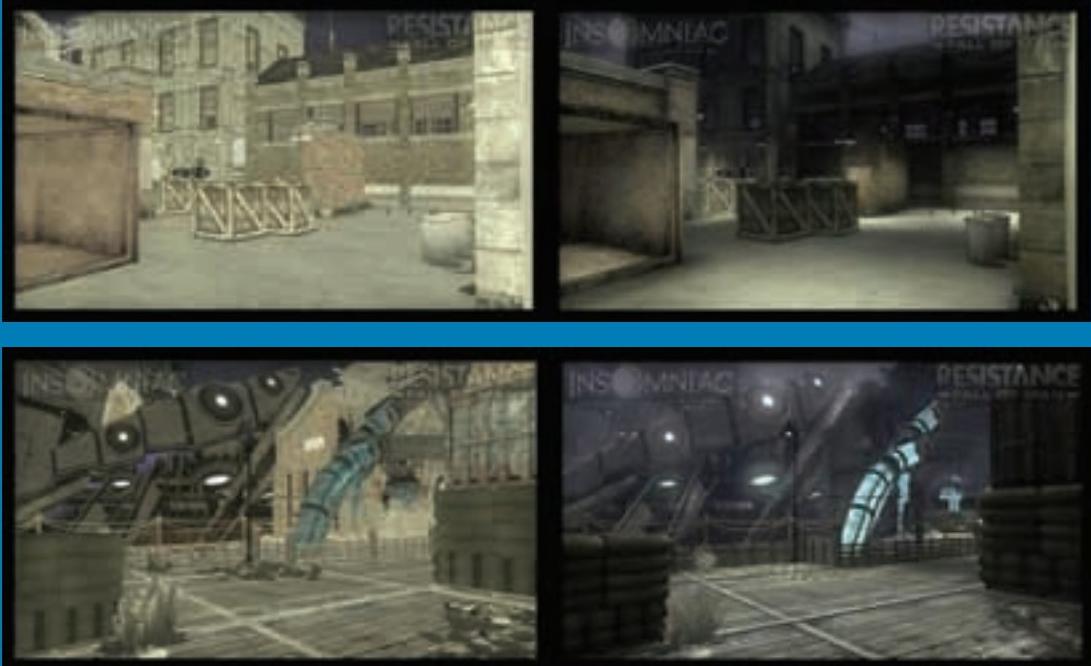
«Не скажу, что у меня были какие-то свои любимцы среди юнитов C&C... мне нравилось использовать в игре различные комбинации родов войск... Помню, правда, что было чертовски весело проноситься по позициям противников ураганом Mammoth Mk.II...»



«Титаны» GDI. Очень мощные боевые роботы, появившиеся впервые в Tiberian Sun и любимые многими геймерами за свою разрушительную мощь.

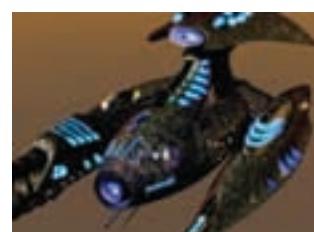
RESISTANCE - FALL OF MAN

Правильно поставленный свет – это, как минимум, половина впечатления от игровых уровней. К сожалению, об этом многие забывают. Эрик продемонстрировал нам на примере одного из уровней Resistance: Fall of Man, насколько выразительной может стать картина, если сцену умело подсветить.



Tiberian Sun, Tiberian Dawn: Рассвет и закат Westwood.

Создавая пререндеренные компьютерные фоны и анимацию для легендарных видеоставок, художники Westwood были на вершине технологического прогресса того времени – высокополигональные модели людей и кибернетических солдат, впечатляющая анимация, феерические спецэффекты... Эрик признается, что порой приходилось сидеть вечерами в «рендерной», ожидая, когда все будет готово, и надеясь успеть в срок. По инициативе Эрика Гуча в Westwood Studios были открыты студии аудио- и видео-записи для многочисленных видеоставков для C&C и Lands of Lore. Он запустил систему Westwood Image Library – хранилище графических материалов компании – и регулярно добавлял туда текстуры и фотографии. К моменту закрытия студии было накоплено свыше 30 гигабайт эксплуативных фотоматериалов. На C&C: Tiberian Sun, лебединой песне Westwood Studios, Эрик был одним из главных дизайнеров и художников, создавших много интересных запоминающихся образов. Чуть ниже вашему вниманию представлены некоторые юниты и здания. Это рендеры крупным планом из личного архива Эрика, показанные широкой публике чуть ли не впервые. В игре, напомним, они выглядели крошечными спрайтами.



Пример совмещения фотографии и компьютерной трехмерной модели.



Когда вы только начинали, в играх торжествовали двухмерные спрайты, а 256 цветов считалось пределом мечтаний... в 2008 нам доступны высокополигональные модели человека, практически не отличимые от реальности (гружной кивок в сторону Crysis), текстуры 2048x2048 с 64-битным цветом... Что вы думаете о столь бурном развитии компьютерной графики в играх?

Эволюция графики по-настоящему поразительна. Это одна из главных причин, почему я все еще работаю в этой сфере – чтобы увидеть новые, невероятные, казалось бы, технологии, новые методы, благодаря которым можно создавать цифровые произведения искусства, ранее казавшиеся просто невозможными. Если сравнить, какие средства были доступны нам в 1992 году и то, что есть у компьютерного художника сегодня – это просто уму непостижимо. Это просто какое-то маленько чудо, ощущать,

что ты работаешь в этой индустрии уже более десяти лет... просто сложно представить, сколько всего изменилось!

Расскажите, пожалуйста, о ваших планах на будущее? Вам уже пятьдесят, и это очень солидный возраст для игровой индустрии и в каком-то роде повод задуматься об отъезде. Или нет?

Что ж... я был бы счастлив работать в игровой индустрии еще долгое время. Это та работа, которую я по-настоящему люблю, и это то, чем я сейчас во многом живу. Даже если когда-то я не буду заниматься созданием игр, я все равно буду получать настоящее удовольствие от создания цифровых картин, используя новые интереснейшие инструменты в своем творчестве.

Спасибо большое! Желаем вам от всей души вдохновения и много новых интересных проектов!



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING:

ФАКТОР СКОРОСТИ



QUATTRORUOTE



© 2008 Image space Inc. All Rights reserved. The rFactor and ISI logos are trademarks of Image space incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестрей». Все права защищены.
Ответственный редактор: support@russedit-m.ru; (495) 611-10-11, 907-15-81. Техническая поддержка:
support@russedit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу:
<http://www.russedit-m.ru/forum/>

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грипом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продолжающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Тема номера
Devil May Cry 4 18

Хит!
Ace Combat 6: Fires of Liberation 90

Обзор
Sudden Strike 3: Arms for Victory 94
Золотая орда 98
Resident Evil: Umbrella Chronicles 102
Link's Crossbow Training 104
Darkness Within:
In Pursuit of Loath Nolder 106
Mario & Sonic at the Olympic Games 109
Chessmaster: Grandmaster Edition 112
AGON: The Lost Sword of Toledo 114
Avencast: Rise of the Mage 116
Endless Ocean 118
Отель «У погибшего альпиниста» 120

Дайджест
Свежие русскоязычные релизы 122



Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72

WARGAME



ВОЙНА КАК (ПОСЛЕДНИЙ) АРГУМЕНТ



© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестрейк». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

ХИТ!

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

ОТЛИЧНО

СЕСТЬ ЗА ШТУРВАЛ СУ-27 НЕ ТАК УЖ СЛОЖНО – НУЖНЫ XBOX 360, ИГРА И НЕМНОГО ВООБРАЖЕНИЯ.



[gamer] Всегда в игре

Представляет Gamer block

[id] этой игры асомб *

- 1 Отправьте SMS «CHEAT smg» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
 - 2 Отправьте SMS «REVIEW smg» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **
- Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.

** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: action, flight, modern_jet
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ОНЛАЙН: www.namcobandaigames.com



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru



Через двадцать лет о феномене сериала Ace Combat будут написаны докторские диссертации. Этот эталонный образец современных видеоигр содержит в себе в чистом виде универсальную формулу успеха японских консольных блокбастеров, которой в равной степени пользуются и Final Fantasy, и Metal Gear Solid, и Tekken, и даже Devil May Cry. Подобно волшебному порошку Урфина Джюса, она способна оживить даже замкнувшийся в себе жанр авиасимуляторов и превратить его в развлечение, пригодное для любого нормального геймера. Что же это за формула?

Речь идет отнюдь не об «аркадности» – подобную лапшу на уши вам наверняка будут вешать журналисты PC-изданий, которые ни разу в жизни на кормили жетонами автомат с Sonic Wings. Это другая

крайность и другая формула успеха. Сериал Ace Combat с его длинными миссиями никогда не выживет на аркадных автоматах, где счет игрового времени идет на минуты. Перед разработчиками консольных проектов стоит задача запрограммировать геймера на прохождение двадцатичасовой однопользовательской кампании и не дать ему соскочить с крючка до финальных титров.

Иное небо

События игр Ace Combat происходят на альтернативной Земле, где нет ни СССР, ни США, но есть F-16 и МиГ-29, а пилоты носят европейские имена. Это очень удобно – можно по всей игре расставить отсылки и намеки на реальную историю нашего мира, не тряся кучу сил на реконструкцию настоящих конфликтов прошлых лет. Разработчики хвастаются тем, что их консультировали специалисты из JSDF и производители авиатехники и боевых систем, но характеристики истребителей в Ace Combat способны лишь позабавить человека, мало-мальски интересующегося военно-воздушной техникой. Зато здесь не найдется места нытью о том, что «злые буржуи занизывают характеристики наших истребителей».

Если бы инопланетянам достался архив с информацией об истории Земли в XX веке, то по ее мотивам они бы наверняка сняли фильм со сценарием в духе Ace Combat. Шестая часть – не исключение. В который уже раз нам рассказывают о том, как нация А внезапно напала на нацию Б. Нация Б храбро сражалась, но была вынуждена ретироваться на Самый Последний Остров. Атаки на тамошние базы она отбила, после чего перешла к наступательным операциям, которые по логике вещей должны

закончиться где-то рядом со столицей агрессора. Нации А и Б в разных играх называются по-разному, но суть от этого не меняется. Впрочем, играть в Ace Combat всегда интересно. Все эти коммунистические страшилки о том, как наши танки за три дня выходят к Ланшу – такая милая фирменная «фишка» сериала. Новая история об оружии массового поражения дает Ace Combat 6 возможность высказаться на актуальную тему. Но и то, и другое – лишь фон для настоящей сюжетной линии. Нация А на сей раз еще больше похожа на Россию, чем агрессоры прежних игр. Это некая федеративная республика (национа Б – обычная, унитарная), которую постигла Катастрофа и ее последствия – голод, нищета, гражданская война и распад страны. Народ республики решил, что спасти его может только власть военной хунты.

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

Красивые виды, отличный сюжет, удобное управление, грамотный геймдизайн миссий, интересный мультиплер.

МИНУСЫ

Малая продолжительность, отсутствие заметных нововведений, не самая совершенная графика.

РЕЗЮМЕ

Лучший в мире, в меру консервативный авиабоевик, посвященный небу, войне и любви.

По-настоящему сложны в основном дуэли с вражескими истребителями. Системы ПВО подавить достаточно просто.



ХИТ!**ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION**

Поймать врага в перекрестье прицела – лишь полдела. От самонаводящейся ракеты достаточно просто увернуться.



Чтобы добыть скины с анимешными девочками, надо чаще заглядывать в сервис Xbox Live.



Дозаправка в воздухе похожа на мини-игру. И, что особенно приятно, ее можно безболезненно пропустить.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография авторов сохранены. Мнение, высказанное блоггером, не обязательно совпадает с мнением редакции.

Dezig (LiveJournal):

Недавно neel рассказывал про то, что в Resistance часто встречаются японцы, на любые вопросы отвечающие фразочкой «NO ENGLISH». Сам я японцев встречал только в DoA4, в VF5 и FM2. Но рассчитывал увидеть в Ace Combat 6. И случилось. Во-первых, сражения на рейтинг пускуют вот уже третьи сутки. Во-вторых, если вас занесет в просто сражения с игроками, то приготовьтесь выслушивать рассказы каких-то мужиков. Японцев. Причем говорить они будут совершенно не по теме. Играют мастерски, все трюки знают и помнят, от ракет уходят в два счета, сами сбивают на первой же минуте, а болтают о том, кому завтра на работу, и какая же крутая эта Kingdom Under Fire. Лишь иногда, например, когда я сел на хвост одному из них и зафигачил в него две ракеты (обе попали, но самолет не сбили), после чего добил пулеметом и неблагополучно приземлился в скалу, они умолкают, и тогда в наушниках слышно, как они тяжело и нервноышат. Сбил – поняли немного, и снова на KUF перешли. Ей богу, эта трескотня просто какая-то антигайдзин-тактика. Хотел крикнуть что-нибудь, но почему-то постеснялся, да и, наверное, фиг бы они внимание обратили.

Та действительно навела порядок, но заодно еще и решила зачем-то напасть на соседнюю, благополучную страну... Да, и, разумеется, в республике А говорят по-английски с восточноевропейским акцентом, а флаг и форма солдат напоминают о Советском Союзе. Впрочем, по мере прохождения игры становится ясно, что нация А со смешным названием Эстовакия в не меньшей степени похожа на Югославию-Сербию, а нация Б, что носит гордое имя Эммерия, косвенно виновна в Катастрофе. Так что упомянутое нытье («Ах, обижают Россию-матушку») здесь неуместно – ведь инопланетянам-разработчикам чужда дешевая пропаганда. Их цель – показать ужасы войны, доблесть героев, страдания невинных жертв. И аккуратно, шаг за шагом, оставляя многие объяснения за кадром, показать, как цепочка дипломатических ошибок приводит к катастрофе мирового масштаба.

Танцы с ангелами

Современная война устроена так, что победитель в ней определяется господством в воздухе. Это как нельзя лучше показано в Ace Combat 6. Пилот под кодовым именем Garuda и его NPC-напарник участвуют в масштабных сражениях, которые не в силах выиграть в одиночку или даже двоем. Но они могут стать той самой песчинкой, что склонит чашу весов в пользу Эммерии и приведет страну к победе. Достаточно сбить звено истребителей, прикрывающее артиллерию, как ее тут же уничтожают ваши союзники-штурмовики, и спасенная от уничтожения танковая бригада идет на штурм аэродрома, на котором дозаправляется вторая волна вражеской авиации. В каждой новой миссии Ace Combat 6 вам – вернее, не вам, а всей участвующей в битве группировке – выдается несколько отдельных заданий в духе «уничтожить береговую оборону противника» или «перехватить бомбардировщики противника». Вы вольны начать с любого из них или же участвовать во всех сразу – это не принципиально. Эфир заполнен криками ваших и вражеских пилотов, командиров наземных подразделений. Это не пустые комментарии – из них можно узнать, как продвигаются дела на фронтах, и оперативно реагировать на угрозы. Причем «береговая оборона» – это, как правило, авианосец, три-четыре крейсера, десяток эсминцев и еще пара десятков целей поменьше. Часть из них уничтожат ваши союзники, но целиком надеяться на них бесполезно – без вашего вмешательства Эммерия гарантированно проиграет на всех фронтах. Часть заданий вы можете провалить – например, если весь ваш флот утопят у входа в бухту, – и все равно победить в сражении. Но хотя бы несколько обязаны выполнить. И каждое новое будет даваться легче благодаря системе вызова поддержки. Обнаружив солидную группировку наземных целей, на которые никаких бомб не напасешься, можно навести на них огонь линкоров. А против авиации противника вызвать союзные истребители, которые освободились после выполнения задания о перехвате бомбардировщиков. Все это делается очень просто – достаточно повернуть «морду» самолета в сторону врага и нажать кнопку «вверх». Игра сама определит, кто сейчас свободен и как лучше поразить намеченные вами цели.

Впрочем, первое задание – когда все союзники заняты по уши – придется выполнять целиком самостоятельно. Да и вражеские асов NPC сбиваются с трудом. Основное оружие пилота-геймера – универсальные самонаводящиеся ракеты, которые годятся и против наземных, и против воздушных целей. С каждой новой частью Ace Combat боезапас самолетов растет. В шестой части один истребитель может нести под две сотни таких ракет – экономить не придется! Куда чаще заканчивается запас особого вида оружия – сверх дальнобойных или маневренных универсализированных ракет, кассетных и обычных бомб, систем радиоэлектронной борьбы. Прелест Ace Combat в том, что выбрать можно лишь один тип специального оружия из трех-четырех доступных для данной модели самолета. Принять решение нужно после брифинга, где начальство в общих чертах описывает, с чем вам придется столкнуться в сражении. Но кто знает, какие сюрпризы припас вам противник? Слово «самонаводящиеся» не должно вас смущать. От ракет в AC6 очень легко уклониться резким маневром, и для точного попадания грамотно зайти на цель. Беспомощны, пожалуй, лишь наземные объекты – лучшая иллюстрация доктрины господства в воздухе. Зато они дают количеством – никаких ракет не хватит, чтобы «зачистить» целый укрепрайон, – здесь в ход идут боеприпасы, бьющие по площадям. Самое сложное в игре – асы из эскадрильи Strigon. Они, как правило, летают на самолетах, на класс опережающих ваш, и очень хорошо маневрируют.

Победа над каждым заносится в личный профиль – отличный способ похвастаться перед друзьями-геймерами. В любом случае, AC6 при всей аркадности геймплея (что в данном контексте есть синоним удобству управления) достаточно глубока, и на освоение всех тонкостей (взять хотя бы поворот с перегрузками) уйдет немало времени.

Центр наслаждения

В чем же заключается формула успеха? Разработчики AC6 не пытались своей игрой кому-то что-то доказать. Знаете, как это обычно бывает – «ах, у нас звук моторов был записан на полигоне под Семипалатинском» или «вот, мы первыми в мире применили шейдеры такой-то версии». Они работали над тем, чтобы сделать нам хорошо.

Ключевой элемент геймдизайна AC6 – сюжетные CG-ролики, показывающиеся после прохождения каждой миссии. Обратите внимание: не перед ними – как классическое intro, а после – как награда за выполненную работу. Ролики AC6 – достаточный стимул пройти миссию, даже если в какой-то момент игра вдруг показалась скучной.

Идем далее. С первого же сражения игрок владеет всеми возможностями боевого самолета, и все же в каждой новой миссии его ждет небольшое открытие. Стоит только подумать о том, что все, наверное, уже было увидено, и дальше игра будет повторяться, как – превеенеед! – вот он, сюрприз. Складывается впечатление, что геймдизайнеры до мельчайших подробностей просчитали то, как будет меняться интерес к игре в каждый конкретный момент времени, и расставили по ней специальные капканы на скучу. Вражеские асы, глушилки радаров и системы электронной поддержки, бои в горных каньонах и на морских просторах, внезапные налеты на вражеские аэродромы и сражения с летающими крепостями.

AC6 с уважением относится к геймеру. По мере прохождения игры, в ангар будут добавляться новые модели самолетов, и на миссию можно взять любой из них. Ориентироваться можно на брифинг командования, но, как сказано выше, оно может ошибаться. Здесь геймеру предлагается самому принять решение и нести ответственность за него. Эмоции в духе «я был уверен, что здесь подойдет штурмовик, а от истребителей меня прекрасно прикроет ведомый, и так оно и вышло!» стоят очень много –

куда больше, чем за игру просит издатель. Если же решение было неверным, то можно тут же сделать «работу над ошибками». Эффект тот же.

AC6 устроена так, что геймер постоянно – медленно ли, быстро ли – продвигается вперед. Ведь ситуация в духе «я застрял в середине игры во время рядовой миссии и поэтому отложил игру до завтра» чаще всего приводит к тому, что диск летит на пыльную полку, откуда никогда уже не возвращается обратно в приставку. Игра позволяет проваливать отдельные задания, и новые «фишки», будь то дозаправка в воздухе или ювелирной точности пролет по тоннелю, появляются в игре поначалу как необязательные задания, готовящие геймера к грандиозному финалу, где потребуется использовать все умения.

В AC6 нет ничего лишнего – ни бесполезных самолетов, ни ненужных типов ракет, ни выбивающихся из общей логики игры заданий. Даже после прохождения вам будет интересно и сразиться в мультиплее, и пройти заново кампанию, пробуя новые типы техники и стили воздушных поединков.

AC6 разработчики делали для геймеров, а не для себя.

Почему не идеал?

А никто и не обещал нам идеал. CG-ролики сделаны словно бы для консолей предыдущего поколения, а елки и домики при ближайшем рассмотрении в меру квадратны. Если работать «на десятку», пришлось бы сильно менять игровой процесс; добавлять иные, кроме реактивных самолетов, виды боевой техники – те же вертолеты. И не факт, что из этого вышел бы какой-то толк. Серия Ace Combat не менее консервативен, чем Gran Turismo. Не нужно ломать то, что работает, – ничего хорошего из этого не получится. Ведь революция уже случилась, много лет назад – когда от анимешной стилистики AC3: Electrosphere сериал перешел к CG-графике и альтернативно-европейскому сюжету AC4, избавившись заодно от элементов дэйтинг-симулятора. С тех пор многие пытались повторить успех Namco – хотя бы также Konami с AirForce Delta – но тщетно. Ace Combat – лучшая игра современности, посвященная боевым самолетам. Отличное доказательство тому – запись в блоге на DTF.ru, оставленная одним из российских разработчиков: «а давайте сделаем что-нибудь подобное, но про танки?». Сделайте, пожалуйста. Просим. 


Мнение
 Евгения Закирова Zakirov@gameland.ru

Ace Combat 6: Fires of Liberation требует много денежных вложений. Уже доступно столько самолетиков, что только успевай проплачивать. Из впечатлений, которые не дают покоя: сложно играть на телевизоре с диагональю 26", потому что тупо не видно противников (возможно, виной тому мое плохое зрение или перестановка в комнате, из-за которой телевизор теперь стоит чуть дальше), противники сильно поглупели, взлет и посадка, риплеи на полчаса, сказочно красивые облака и города, убогая лицевая анимация и вообще какие-то... странные ролики. Такое ощущение, знаете, как после Everquest, только чуть спокойнее: вроде все в высокой четкости, а деталей мало и выглядят бедно.





1 Эти муравьишки – советские солдаты, только что высажившиеся на пляж. А зеленая рамка – наш верный спутник и «инструмент командования» со времен первого Warcraft... Старушка все еще в строю!

2 Десантные корабли везут очередную порцию пушечного мяса. Американцы признали, что лишь с изобретением знаменитой десантной баржи они смогли осуществлять широкомасштабные десантные операции – высадку в Африке, на Сицилии, во Франции и Италии. Советские войска таких барж не имели и высаживались по старинке, на лодках.

3 Труппы дисциплинированно лежат в позах, предусмотренных уставом. У каждой армии – свой устав и своя поза для труппы.

4 Фанерный кораблик плывет по пластилиновой воде. Очень скоро из его трюма полезут американцы.

5 Кошмар на Иводзиме: американцы еще даже не высадились, а гарнизон уже злорово прорежен. Артобстрел и авианалеты сделали свое дело.

6 Нормандия: немцы готовят контрудар. Коварные мальчики вылезли из «Гономака» и сейчас зайдут дом.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
strategy.wargame.real-time
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Empire
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Fireglow Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.8 Гц, 1024 RAM, 128 VRAM
■ ОНЛАЙН:
[www.games.1c.ru/
sudden_3_afv](http://www.games.1c.ru/sudden_3_afv)



■ Автор:
Алексей Арбатский
vecsill@yandex.ru

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

«СУДДЕН СТРАЙК? ОТЛИЧНАЯ ИГРА! ПОНЮ, ГОНЯЛ ЕЕ ЕЩЕ СТУДЕНТОМ. КЛАССНО ПРОХОДИТСЯ СНАЙПЕРОМ И ДВУМЯ МИНОМЕТАМИ! В ОБОРОНЕ, ПРАВДА, ПОХУЖЕ...»
НЕИЗВЕСТНЫЙ ГЕЙМЕР

Cериал Sudden Strike давно и хорошо известен геймерам, и писать про него непросто. С самого появления первой части он вызывал ожесточенные споры. Прошли немало лет, прошли моря пиксельной крови, а разногласия переросли в позиционную войну в духе Первой мировой. Спорщики, лениво зевая, постреливают давно известными аргументами и сдаваться не собираются. Но начнем с истоков. В 2000-м вышла Sudden Strike (В России – «Противостояние 3»). Тогда как грибы после дождя росли одинаковые RTS, внушиая унылую безнадежность. Sudden Strike стала новой попыткой пробить стену

бесконечных клонов творений великой Blizzard (да не купят себе враги ее новую видеокарточку!). Разработчики хотели сохранить динамизм жанра, но избавиться от условностей со «строительством деревень». Идея была неплохая, сам великий Total War разделяет стратегическую и тактическую часть, а вот Company of Heroes, к сожалению, не хватило пороха избавить командира ротного уровня от строительства сараев в тылу. Благодаря стойкости и выдержанке поклонников, отвечающих всяческой критике: «А нам нравится!», сериал живет и здравствует. Появилась Sudden Strike Forever («Противостояние 3: Война продолжается»), затем Sudden Strike 2 («Противостоя-

ние 4»), Sudden Strike: Resource War («Sudden Strike: Битва за ресурсы»). Мало того, игра удостоилась даже подражания: «Блицкриг» иначе как клоном назвать язык не поворачивается.

Что новенького?

Нельзя не упомянуть великолепную трехмерную графику, которой обзавелся сериал, хотя по сути новинка не слишком отличается от предшественниц. Традиционно здесь разрушаются и все здания, и многое другое. Нам предложены пять кампаний: высадка в Крыму 1943 года (Керченско-Эльтигенская операция), кампания за советские войска; операция Overlord (навязшая в зуках высадка союзников в Нор-

мандии в 44 году); попытка немецкого командования сбросить союзников в море в ходе той же операции, исторически закончившейся Фалезским мешком, и руководство американскими или японскими войсками во время боев за остров Иводзима в 1945 году. Подборка говорит сама за себя: это в первую очередь амфибийные операции. Кстати, уже готовится и add-on, посвященный, разумеется, Арденнам. Из свеженького: войскам позволено задавать тип поведения – осторожное, агрессивное или оборонительное. Новинка здорово обогащает геймплей, теперь воины ведут себя гораздо умнее – конечно, если и сам игрок действует неглупо.



7 Две раскоряченные закорючки справа от деревни – это не амбары французских крестьян, а батарея «Нибелунгов», изрядно попортившая кровь союзникам.

8 Подлые фашисты приготовились к обороне... Заметьте, едва ли не в любой игре основа основ немецкой армии – мотоциклы. Парочка этих машин прислана для обороны и здесь.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
С высоты птичьего полета открываются великолепные виды – теперь в полном 3D. Здания разрушаются, можно захватывать и использовать технику врага.

МИНУСЫ -
Сложное и неудобное управление войсками, несоответствие реалиям выбранной эпохи, пренебрежение общепринятыми правилами построения кампаний.

РЕЗЮМЕ ✓
Несмотря на оригинальность тактической матрицы, игра вышла для любителей сериала – плюсы и минусы ранних версий сохранены.

Ложка мёда

Итак, на арене тактическая RTS, сохранившая все основные признаки сериала. Нам по-прежнему выдается куча войск, в которой намешаны бойцы разных специальностей: офицеры, снайперы, инженеры, пулеметчики и огнеметчики. Из них мы формируем боевые группы старым добрым способом: Ctrl+цифры и рамочка. Кстати, в игре очень удобная система присоединения к готовой группе новых бойцов. Кроме того, двойным кликом по типичному представителю того или иного рода войск можно выбрать все боевые единицы одного типа и даже одного класса – например, сразу танки и САУ. И в бой. Ой! Стоп! Опять всех убили! Разработчики всегда подчеркивали, что просто атакуя, игру не

пройдешь, мол, надо думать. Это думанье, да и почти вся тактика, в Sudden Strike обычно сводится к одному: выводим вперед офицера с биноклем или снайпера, что позволяет нашим войскам видеть дальше, чем противник, а затем уничтожаем ничего не подозревающего врага. Припомните, ведь и раньше сочетание офицера и пары минометов действовало почти безотказно.

Остальные особенности игры имеют... шутерообразный характер. Иначе приключения маленьких одноразовых человечков не назовешь. Каждый из них теряет жизнь и может быть вылечен, каждый набирает очки опыта, благодаря чему становится быстрее, выше, сильнее... В общем, растет в глазах командования.

Мало того, мы постоянно чувствуем себя завхозами, высматривающими, чего где плохо лежит, поскольку вторая интрига – игра в добывайку. Любую вражью технику можно захватить и использовать. Разработчики рекомендуют действовать так: догони вражеский танк до «красного» состояния, перебей испуганный экипаж, который вылезет из танка, а затем тихонько подползи к пустой машине, увези ее в безопасное место, там почини, снабди новым экипажем – и вперед! Великолепная стратегия в умелых руках! При высадке в Нормандии американскому игроку прямо советуют с ходу затащиться хорошими немецкими танками. Честно говоря, ощущаешь себя то ли ополченцем, получившим вместо винтовки наказ «до-

будь оружие в бою», то ли верным учеником Тухачевского с его идеей операционной базы за вражеской линией фронта – снабжайся, мол, когда наступаешь, чужим, своего-то нет. Поскольку так мы захватываем не только выморочное имущество, но и улучшаем собственное снабжение, очевидно, что горючее и боеприпасы, которые очень важны, тоже добываются по-разбойничи. И правда, откуда советским танкистам брать бензин для Pz-VI, как не из вражеских закромов? Да и снаряды для 88-мм орудий по свою сторону фронта раздобыть непросто. Уследить за огромным хозяйством было бы тяжко, не выручай нас старый добрый режим паузы. А так и на приключения бойцов, и на захват техники, и на лечение



Выбор операций, честно говоря, здорово расстраивает. Очень неприятно, что после окончания холодной войны в мире стали забывать, кто вынес на себе основную тяжесть Второй мировой. Еще свеж в памяти шок от Panzer General III без Восточного фронта. Да, морских амфибийных операций на Восточном фронте было не так уж и много, но уж точно больше одной! Неплохо бы припомнить и Малую Землю, и форсирование Днепра, мало отличающееся от десантной операции. Не говоря уже о том, что стоило бы отдать дань уважения тяжелейшим эвакуационным операциям, таким как блестящее спасение Приморской армии из Одессы, или полная драматизма попытка вызволить гарнизон Севастополя...



1 Маленькие кочки посреди реки – это, увы, не итальянские диверсанты-подводники. Просто саперы собираются починить мост.

2 Мотоциклы сгорели в первые минуты боя, не принеся особой пользы. А вот выделенные полосочками козырьки – это механики, скоро из трех подбитых танков соберут два целеньких.

3 На этом месте в советских фильмах должен был бы разразиться истошный крик «Таааканы!». Колонна на разворачивается для контратаки.

4 Таракашки вот-вот захватят защищенную немецкую траншею. Кстати, опция «занимать укрепления» весьма уобна.

5 Результат неумелой атаки в лоб: танки горят...

6 Медик – это наше все! Поэтому его белую сумку должно быть видно издалека. Сейчас эскулап пронесется в немецкую траншею и всех залечит!



особо важных специалистов времена хватает, да еще одному из танкистов можно выплыть из машины, чтобы оглядеться и увеличить обзор.

Бочка дегтя

Автор никогда не понимал, почему сериал считается «реалистичным» и подходящим для хардкорщиков. Давным-давно в далекой галактике казалось, что если впихнуть в игру побольше физических параметров, то получится похоже на всамделишную войну. Тогда никому не приходило в голову, что несчастный лейтенант в пылу боя просто не в силах оценить большинство этих условий. Поэтому хорошо смотрелись игры, созданные на основе настолок, скажем Close Combat, использующая систему

ASL*, или Total War, многое заимствовавшая из DBM**.

Хорошо бы четко знать, за кого же мы действуем. Если у игрока в руках рота (а в Sudden Strike в его распоряжении не более сотни бойцов), то он должен обладать возможностями командира роты, а не дирижировать авианалетом с авианосца, и не обременять себя мыслями об опыте сержанта Громыхайл из третьего взвода. Уровень ротного командира интересен сам по себе, потому незачем докидывать лейтенанту обязанности генерала и сержанта, что убедительно доказывает тот же Close Combat. Как ни странно, сложнее всего отдать команду бесполковому подчиненному, поскольку приказ может быть получен не вовремя, выполнен неверно и т.д. Значит, чрезвы-

чайно важно местонахождение командира. Но первое и главное для достоверности исторической игры – система командования. Мы так и не увидели в Sudden Strike нормальных подразделений, которым можно отдавать приказы! Фальшиво-реалистичный, тяжелый микроменеджмент с помощью рамки и волшебной цифры был бы не нужен, если бы войска делились, как положено, на отдельные и взводы.

И, наконец, мораль (ну, этот, боевой дух)... Эта беда, пожалуй так и остается самой глубокой раной варгеймов (кроме, конечно, игр Сида Мейера, КОТОРЫЙ ЗНАЕТ ВСЕ и который именно на морали построил свой гениальный «Геттисберг»). Наши войска по-прежнему обладают безумной храбростью пиксельных человеч-

ков, что и заставляет разработчиков раз за разом или клепать сараи за линией фронта, производящие бесконечных камикадзе, или делать игру с упором на разбой, медицину, ремонт, паузу и запись каждые три минуты. А ведь решение, казалось бы, лежит на поверхности! Вспомните, ведь у пиксельных человечков есть малые детки или нежные невесты, заставьте их залегать под ураганным обстрелом, отступать, попав в огневые мешки, сдаваться в безнадежной ситуации... И все изменится. Деморализованные части можно будет укрепить и ободрить, карты не потребуются заваливать горами трупов... Война, господа, это же искусство! Очень гуманное притом: зачем изводить патроны, когда есть окруженное?

* Advanced Squad Leader – крайне сложный и очень интересный культовый настольный варгейм.

** De Bellis Multitudinis – один из лучших варгеймов с миниатюрами, посвященный эпохе холодного оружия.

ДЖЕК КЕЙН

ПУТЕШЕСТВИЕ
с Джеком Кейном

ВЫИГРАЙ
ПОЕЗДКУ В
ЗАМОРСКИЕ
СТРАНЫ!*

ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.

Самый приятный квест со временем MONKEY ISLAND!



- * – подробности о конкурсе «Путешествие с Джеком Кейном» ищи на упаковке игры.

X-JOT
TOTALCUE STICKERS

PLAY-TEST
INTERACTIVE

РУССКОЙ МИ-М
www.russkayam.ru



Возж. откры

информационный спонсор и партнер –
журнал о практическом туризме



ИНФОРМАЦИЯ

□ ПЛАТФОРМА:

PC

□ ЖАНР:

strategy.real-time.historic

□ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

нет

□ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссофит-М»

□ РАЗРАБОТЧИК:

World Forge

□ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

□ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

2.8 Гц, 1024 RAM, 256 VRAM

□ ОНЛАЙН:

www.russofit-m.ru/catalogue/item/goldenhorde

□ Автор:

Алексей Арбатский
vecsill@yandex.ru

ЗОЛОТАЯ ОРДА

НОВЫЕ КРАСИВЫЕ ЗАВИТУШКИ И СТРАТЕГИЧЕСКОЕ «МОЛОТИЛОВО».



Cамо название стратегии «Войны древности. Спарта», разработанной командой World Forge, намекало, что за ней последуют и другие «войны». И действительно, недавно воронежские «кузнецы» выковали дополнение «Судьба Эллады», и вот теперь настал черед «Золотой Орды» на том же движке. «Спарта» добавила к стандартной механике интересные нововведения — например, возможность конструирования юнитов. Разумеется, революционные изменения перекочевали и в новый проект — правда, вместе с достоинствами были унаследованы и недостатки.

ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ?

В основе игры классическая RTS-схема. Здесь три стороны — рус-

ские, монголы, тевтонский орден. За каждую — по кампании. Домиков у игрока немного, однако среди них попадаются необычные. Кузница, например — веянь весьма и весьма интересная! Здесь трудится кузнец. Он делает оружие, и чем выше его опыт, тем, естественно, это самое оружие лучше. Ну а его опыт растет благодаря времени, проведенному на рабочем месте. Так просто и красиво авторы игры избавились от тоскливых многоступенчатых апгрейдов, когда требовалось улучшать Town Hall, чтобы в кузнице можно было модернизировать мечи, которые станут атаковать врага с эффективностью «+1». Вместо этого кузнец теперь кует себе да кует, и вскоре игрок обнаруживает, что трудяга уже де-

лает хорошие мечи, потом отличные... Верится: если он поработает еще пару недель, то и M-16 изобретет.

По характеру кузнец мрачный молчун — никогда не подаст вида, что научился делать новые потрясающие арбалеты, не привлечет к князю хвастаться изобретением и даже хлебнув пива не проглатывается. Единственный способ разузнать, каковы успехи этого бирюка, — лично зайти в кузню, щелкнув по иконке. Примечательна еще одна постройка — «гарнизон». Так в игре почему-то зовется здание, где мобилизуют войска. У него две функции — «конструктор родов войск» и собственно производственная часть. С помощью конструктора вы можете (хотя и в оп-

ределенных рамках) изобретать типы воинов, которые будут

«штамповаться» впоследствии.

Вообще здешняя система перевооружения войск очень удобна, странно только, что вручить новые луки или арбалеты своим орлам игрок может всюду, где бы те ни находились, а не только в родном городе.

Предположим, нужны арбалетчики. Вы выбираете тип воина «легкая пехота», оценив запасы оружия у себя на складах, решаете, что этих молодцов стоит снабдить легкими арбалетами и щитами. Ну а когда потребуются шестеро таких ребят, шесть раз щелкаете по иконке данного типа, и бойцы начинают появляться.

Увы, минусы конструктора, замеченные еще в «Спарте», так



В игре существуют две кнопки, управляющие поведением войск. Одна из них практически отвечает за агрессивность, переключая ее, можно выставить один из четырех режимов: воины не нападают на врага вовсе; они только отбиваются, стоя на месте; бойцы оборошаются, но по необходимости покидают строй и затем возвращаются; они ведут себя агрессивно, бросаются на каждого, кто окажется в зоне видимости. В строю выгоднее использовать «защитный» режим – бойцы и не торчат на одном месте и не уносятся в неизвестном направлении. Другая кнопка отвечает за «построение отряда» и предлагает следующие режимы: колонна, развернутый строй, толпа. В каждом случае задано классическое для таких игр построение – впереди тяжелые всадники, затем воины с холодным оружием и, наконец, стрелки – что очень удобно.

А четкость перестроений наверняка порадовала бы самого Аракчева. Жаль только, что тип строя никак не влияет на боевые качества – здесь, увы, нет «свиньи», нельзя построить «стену щитов» или «лес копий».



и не были истреблены. Авто-ры подсказывают, что стрелковое оружие лучше дать легкому пехотинцу, но, если вы вручите арбалет тяжеловооруженному воину, он не обидится, и игра тоже вас порицать не станет. Нигде, к сожалению, не сказано, что таким бойцам положены приличные штрафы за стрельбу (я, например, про эти кары узнал только из интервью с разработчиками). Вы преспокойно можете создавать воинов, снабжая их любым оружием: татарским, русским, тевтонским – все равно. Это ведет к тому, что армии теряют индивидуальность, лишаются своих преимуществ: единожды расколотив монголов, можно формировать стрелковые отряды с мощными компо-

зитными луками. Кстати, данная система делает ненужной штамповку воинов сразу целыми подразделениями. Впрочем, в игре этого и нет.

Популяция и деревни

Возможно, внимательный читатель заметил, что среди перечисленных построек не хватает зданий, регулирующих численность воинов и рабочих. Напомню историю вопроса. В древних RTS постройка таких домиков требовалась для «производства» новых воинов. Начиная с третьего Warcraft, разработчики стали бороться с экстенсивным ростом армий. Тогда была предложена, на мой взгляд, довольно неудачная схема, снижающая производительность труда рабочих при чрезмер-



ном увеличении их «популяции». С проблемой боролись по-разному (в том числе ограничивая число доступных юнитов). На этом фоне решение, предложенное World Forge, кажется весьма приятным и оригинальным. Здесь размеры «популяции» зависят от количества контролируемых вами деревень. Деревушки стоят по всей карте, более или менее бесхозные – земля наша по-прежнему хороша и обильна, порядка в ней по-прежнему нет и по-прежнему наивные завоеватели верят немудреной рекламе, называющей щедрым болотистый лес в зоне рискованного земледелия. В общем, если ваш герой захватит деревню, то и количество народонаселения увеличится. Любопытно, что лошади добываются по-

добным же способом – на карте разбросаны конюшни, достаточно их оприходовать, и можно «изготавливать» коняг, так необходимых воинам. Казалось бы, все просто, но на самом деле эти мелочи совершенно меняют всю карту. В «Золотой Орде» настоящая борьба идет именно за деревни, а ваша основная база в результате не растягивается на полкарты, а оказывается небольшим городком в укромном уголочке. Кроме того, в деревнях можно набирать крестьян-ополченцев. Мужики пригодны для подсобных работ, они умеют валить лес и собирать оружие на поле брани. В конце концов, деревенщина можно вооружить и отправить на войну, хотя бойцы из них аховые.

1 Строительство монастыря в самом разгаре. Ох эти синие крыши, как будто сбросил с себя 15 лет и Warcraft: Orcs & Humans снова умопомрачительная новинка.

2 Это моя гвардия темных сил. Звездочки над бойцами означают их боевой опыт. Обратите внимание на союзного Ивана, хозяйствски побирающего оружие, оставшееся от побитых соплеменников.

3 Это могучий тевтон – магистр Герман Балк заклинает деревню, чтобы она стала нашей. Герои всегда так торжественно это делают, изумляя простодушных псковичей.

4 Горстка ясных бицпсов... или соколов разбивается о свинью псов-рыцарей. Увы, русские в этой игре не умеют строиться «свинобойней», а значит, обречены!

5 Пустячок, а приятно – мечники не рубят здания, как бараны, а швыряют в них зажженные факелы. Такие штуки очень радуют глаз.

6 Теремок храбрых витязей. Начинаем грабить и... безобразничать.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Конструктор вооруженных воинов, изящные схемы развития технологий и контроля популяции.

МИНУСЫ -
Сражения стандартные, интересной глубокой тактики нет, духом эпохи пренебрегли и допустили множество исторических ляпов.

РЕЗЮМЕ ☑
Игра могла бы стать великолепным прорывом в жанре, если бы в головах разработчиков так крепко не засела Warcraft III.



Особое внимание разработчики уделили природным условиям. Если ваши воины будут долго топтаться на льду или пойдут по нему глубокой колонной – есть немаленький шанс, что они провалятся, а лед сломается.

Кроме того, загадочная стрелка наверху показывает направление ветра, которое постоянно меняется. Если лучники встанут по ветру – они будут эффективнее стрелять.

Еще одной тонкой стратегией является атака в тыл. Если стрелки стреляют в тыл врагу или пехотинец бьет непрата со спины, противник не использует щит.

В ходе игры учтите эти мелочи мне, например, всегда было почему-то некогда, а по льду лучше просто не ходить.



1 Здания разваливаются весьма эффектно, а обломки летят во все стороны.

«Ах, война, что ж ты сделала, подляй...»

Вот тут игрока поджидает разочарование. Оказывается, авторы предполагали, что «строительная» часть будет коротенькой, а потом начнутся схватки, сражения и даже побоища. А война-то вышла скучная. Ну, то есть совсем... Единственное, бойцы автоматически принимают боевой порядок – впереди воины с холодным оружием, сзади стрелки. В остальном – старое доброе молотилово, где стрелки ловко падают прямо в гущу рукопашной, а игра «камень-ножницы-бумага» между родами войск едва заметна. Кто толще, тот и прав.

Воины, конечно, набирают постепенно опыт, получая при этом новые свойства, но и только. Ветераны выносят новобранцев, да-

же если тех гораздо больше. Существующие боевые режимы мало востребованы в сражении. А главное, поведение бойцов просто чудовищно: они «залипают» около зданий, выбегают из рукопашной и задумчиво стоят или, наоборот, внезапно срываются в погоню за врагом. Хотя для управления всем этим и существует старушка-пауза, но она не особо помогает в бою, а тем более в мультиплееере.

Злобное шипение

Особенно удивляют герои. Конечно, Warcraft III велик и т.д., но нельзя же так! У каждого персонажа по три свойства – стратегическое, тактическое и личное. Стратегическое улучшает качества каких-нибудь зданий или юнитов. Тактическое,



или аура, дает бонусы тем, кто рядом. И личное – специальное действие. На практике это выливается во что-то несуразное, лишенное и милой наивности комикса, и духа исторического варгейма. К примеру, Александр Невский обладает таким набором свойств: «Невесомость» (уменьшает вес всех воинов русского игрока – это чтобы по льду ходить), «Аура холода» (все находящиеся неподалеку братья по оружию наносят больший урон врагу и замедляют его), «Оттепель» (герой может растопить лед под вражескими воинами). Кошмар, правда? Особенно учитывая, что это все-таки не американская игра. Неужто нельзя было чуть серьезнее отнестись к истории?! Никто, конечно, не требует скрупу-

лезности «Европы III», но хоть бы как-то! И подобное легко-мыслие едва ли не повсюду. Скажем, в ходе кампании под Псковом мы обнаруживаем стоянку куманов (половцев, по-нашему), которые там свободно бродят. Бред. И, главное, странный бред – существует же гипотеза, согласно которой в Ледовом по бою участвовал монгольский контингент, ну можно же было хоть это обыграть...

Мораль сей басни такова: мы имеем почти очень хорошую игру. Некоторые идеи разработчиков – с деревнями, с вооружением – замечательны, но отсутствие ясного понимания того, какую картину они хотели получить, делает эти находки интересными финифлюшками, но не выводит игру на новый уровень, а жаль. **С**

3 В центре композиции остатки церкви. Кстати, здания можно сломать, а воинов приговорить к смерти нельзя. Приходится их разоружать и отправлять в врагам, чтобы там убили.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!

GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



Diablo Battle
Chest



Fallout Collection
(DVD)



StarCraft Battle
Chest (US)

1820 р.

1300 р.

1430 р.

* Быстрый и удобный
поиск по сайту

* Профессиональные
консультации
продавцов

* Возможность
доставки
в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:
sales@gamepost.ru

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



ОТЛИЧНО

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:

Wii

■ ЖАНР:

shooter, first-person, rail

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Capcom

■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеогames»

■ РАЗРАБОТЧИК:

Capcom

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

■ ОНЛАЙН:

<http://www.residentevil.com>■ Автор:
Сергей «ТД» Ципорик
td@gameland.ru

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ АТTRACTION С ОТМЕННЫМ ВИДОМ НА РАКУН-СИТИ И ОКРЕСТНОСТИ!

Cериал Resident Evil – один из самых любимых не только игрофилами, но и самой Capcom: продажи его составляют не один десяток миллионов копий. Шесть игр основной линейки, два ремейка, три мобильных и два онлайновых ответвлений, а также три «как бы FPS» под лейблом Gun Survivor (последний из них, кстати, тоже за авторством Cavia, за пределами Японии откликнулся от корней, назвавшись Dead Aim) входят в его состав. The Umbrella Chronicles не принадлежит ни к одной из этих групп: несмотря на то что по сценарию логично вписывается в основную сюжетную линию сериала, по геймплею она от обычных «Резидентов»

ушла очень далеко. Но не стоит ее путать с провальными Gun Survivor – благо, перед нами подлинный рельсовый шутер. The Umbrella Chronicles, помимо всем известных функций пульта Wii, использует лишь три кнопки и аналоговую рукоять, которой можно лишь глядеть по сторонам. Кнопка «С» переключает выбранное оружие, «В» привычно служит спусковым крючком, а «А» пригодится для подбора полезных предметов. При зажатой «А» можно швырнуть гранату кнопкой «В» или пустить в дело нож, как следует размахнувшись пультом. Вид из глаз, рамка прицела, зомби... Игра сама ведет нас по заранее прописанному маршруту, изредка давая выбор на развиликах и останавливая лишь до заверше-

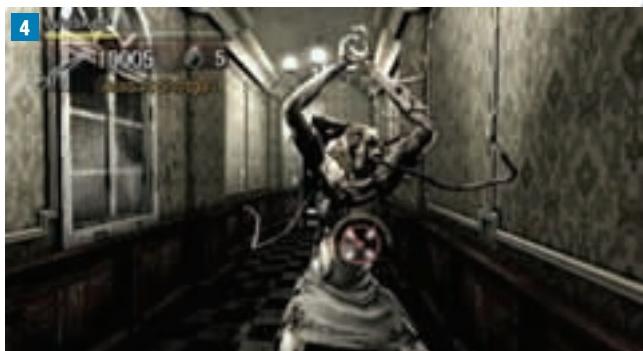
ния расправы с очередной горсткой монстров. У каждого из них есть уязвимая точка, попав в которую, вы не только нанесете врагу большой ущерб, но и прервите его нападение. Не вышло – не беда: от мелких врагов можно отбиться ножом, а зомби частенько лезут обниматься, напрашиваясь на скриптовую контратаку (достаточно нескольких взмахов пультом). Периодически встречаются интерактивные заставки, где для спасения героев требуется в нужную секунду выполнить указанное на экране действие – потрясти пультом или нажать на предложенные кнопки. Жанр с виду крайне простой, вся соль – в постановке действий, в дизайне уровней, в самих противниках, наконец. Разработчикам уда-

лось создать геймплей, который будет легок и понятен каждому, но вместе с тем сбалансировать сложность настолько, что последние уровни заставят попотеть даже опытных игроков. Лишение игрока свободы передвижения даже пошло на пользу игре как ужастiku: вернуться в безопасное место нельзя, сундука с аптечками нет, а чудовища могут караулить за каждым поворотом – и зачастую им хватает доли секунды, чтобы настигнуть героев!

Особенно стоит отметить крайне высокую интерактивность окружения. Большинство предметов, что попадаются по пути, можно расстрелять – и делается это не только ради удовольствия! В них могут быть запрятаны как боеприпасы (да, вплоть до



Resident Evil: The Umbrella Chronicles была первой анонсированной игрой с поддержкой Wii Zapper, нового аксессуара, являющего собой корпус для пульта и нунчака в форме автомата. Увы, но играть с его помощью здесь хоть и рекомендуется, но все-таки неудобно. Взмах пультом, например, превращается в неуклюжую тряскую всей громоздкой конструкцией, а урони, проходимые с легкостью даже без применения нунчака (га, это возможно), с Zapper'ом превращаются враг в особо сложные. «Автомат» сковывает, все удобство от увеличенного курса жирно перечеркнуто необходимостью удерживать внушительных габаритов сооружение. Целиться оттого становится сложнее и, как следствие, удовольствие от игры врагу куда-то улетучивается. Наш выбор – разгон зомби-митингов обычной комбинацией пульта и нунчака, га еще и вместе с товарищем. Так и проходит интереснее, и нас привычно для Resident Evil клишированным сюжетом да пустыми диалогами героев можно не особенно задумываться.

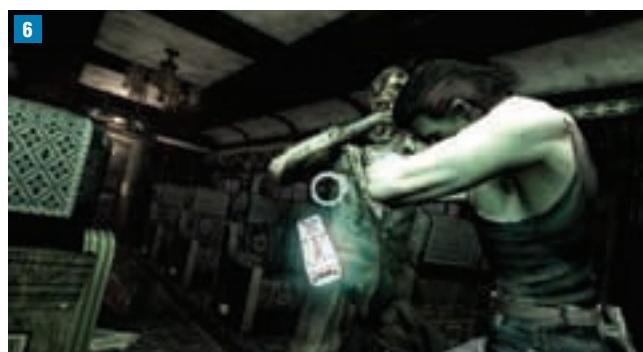


ружьем в настенной лампочке), так и файлы, содержащие в себе информацию о корпорации «Амбрелла», ее экспериментах и их последствиях. Более того, по мере прохождения каждой из глав, на которые разбита игра, выдается оценка, основанная на затраченном времени, а также количестве разрушенных объектов, собранных файлов, убитых врагов и попаданий в их уязвимые точки. За высокий рейтинг («А» или «S») игрок награждается не только очками, требующимися для улучшения оружия, но и абсолютно ненужным и при этом крайне занятным «сувениром» из вселенной Resident Evil. Вот мы, собственно, и подошли к главной причине, побуждающей приобрести The Umbrella



СЕКРЕТ!

Чтобы открыть главу Beginnings 2, пройдите Beginnings 1 с оценкой «А» или выше. Death's Door откроется после завершения Raccoon's Destruction 3 на «А», а Dark Legacy 2 – по завершении двух вышеупомянутых глав. Закончив основную сюжетную линию, вы откроете The Fourth Survivor, «тот самый» сценарий за HUNK из Resident Evil 2. Пройдя и его, вы разблокируете возможность кооперативного прохождения во всех «одиночных» миссиях.



Chronicles: фансервис. Конечно, ошибкой было бы утверждение, будто эта игра создана лишь в угоду фанатам. Но именно фанат сумеет взять от нее все, лишь он в полной мере оценит старания сценаристов, по крупицам восстановившим и связавшим воедино сюжетную нить канонических частей саги. Не зря «Хроники» более чем наполовину состоят из повторения ранее известных событий. Игра освещает три инцидента, к каждому из которых причастна таинственная фармацевтическая корпорация. Первый – в исследовательском центре доктора Маркуса (RE0). Второй – в особняке Оруэлла Спенсера и руководитель службы внутренней разведки корпорации. В руках Сергея – полученные с помощью суперкомпьютера «Красная королева» («пасхалка» для киноманов, не иначе) данные обо всех трех инцидентах,

где были замешаны вырвавшиеся на свободу монстры. В каждом из четырех эпизодов игры можно найти три обязательные главы, рассчитанные на совместное прохождение, и от двух до четырех дополнительных, где действуют только герои-одиночки (как, например, Вескер). При должной подготовке длятся главы примерно по четверть часа – так что общая продолжительность игры невелика. Зато повторять подвиги тянет снова и снова, игра полна секретов, и каждый из них – новая часть головоломки, новый кусочек сюжетной линии протяженностью в двенадцать лет. И каждый уважающий себя поклонник Resident Evil просто обязан собрать их все. А значит, и игру придется покупать. ☺

1 The Umbrella Chronicles расскажет, что делал Вескер после своей «гибели» в самой первой части сериала.

2 Если враг подобрался близко и вот-вот ударит, лучше стрелять ему в грудь, чтобы отбросить подальше, а потом – в лоб, чтобы разом добить критическим попаданием.

3 В заснеженной России нам встретятся монстры из всех частей игры. А заодно и та самая комната с лазерами, что надела шуму в фильме Пола Андерсона.

4 Уж очень Лизе Тревор полюбился Вескер: за загадочным блондином она следует по пятам. Объединяет их, впрочем, лишь одно – бессмертие.

5 При совместной игре линейка жизни на своих одни, поэтому ошибка любого может привести к гибели обоих.

6 Плоские в прошлом декорации перекочевали в три измерения без особых потерь.

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

Игровой процесс сколь доступен, столь и хардкорен, графика трехмерна и симпатична, а число милых сердцу фаната деталей огромно.

МИНУСЫ

Продолжительность не слишком-то и велика, а жанр обязывает к линейности.

РЕЗЮМЕ

Лучший подарок всем фанатам Resident Evil и просто отличный рельсовый шутер для двух игроков. Не пропустите!



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii
ХАНД:
shooter.third-person/
shooter.static
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Видеоигры
РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
до 4
ОНЛАЙН:
<http://nintendo.ru>



Автор:
Сергей «TD» Цилорик
td@gameland.ru



ВИДЕОРАСКАЗ
ОБ УСТРОЙСТВЕ
ЕСТЬ НА НАШЕМ
DVD

ВЕРДИКТ
БЕЗ
ОЦЕНКИ

ПЛЮСЫ

Знакомые любителям Twilight Princess пейзажи и враги, прымком оттуда – не плохая графика, не высокая цена, Wii Zapper в комплекте.

МИНУСЫ

Zapper громоздок и не очень удобен, о глубине геймплея не может быть и речи, сама игра проходит за час даже левой ногой.

РЕЗЮМЕ

Zapper – только для любителей ощущать при игре в шутеры здоровую пушку в руках. Покупать же Link's Crossbow Training только для игры в саму Link's Crossbow Training бессмыслицей.

LINK'S CROSSBOW TRAINING

КУСОК ПЛАСТИМССЫ И ЭЛЕКТРОННЫЙ ТИР В ОДНОЙ КОРОБКЕ.



Wii Zapper – первый из официальных аксессуаров для Wii от самой Nintendo. Запущенный в России немногим позже, чем в Европе, он поставляется в одной коробке с игрой Link's Crossbow Training и стоит 1199 рублей. К несчастью, оправдать покупку целого комплекта даже по столь невысокой цене достаточно сложно.

А дело вот в чем: Wii Zapper – лишь кусок пластика, фиксирующий в определенном положении пульт и нунчак. Да, он схож с автоматом (или арбалетом) формой, да, оба компонента очень изящно в него встраиваются. Но одновременно он уничтожает одну из основных особенностей контроллеров Wii:

изначально их можно было держать как угодно, они не сковывали руки. Zapper – сковывает, причем в неудобном положении: правое плечо впереди, палец на курке; левая ладонь обнимает нунчак. Сама эта поза совершенно не придает прицелу стабильности (если, конечно, вы не держите руки на каком-нибудь штативе) – во многом из-за отсутствия и намека на приклад. Единственный неоспоримый плюс устройства – увеличенный курок, штука для шутеров очень важная.

В комплекте со спорной ценностью аксессуаром идет игра, Link's Crossbow Training, целью которой является демонстрация возможностей Wii Zapper. В отличие от Wii Sports и Wii Play, впрочем, «Арбалетная тренировка» не бле-

щет разнообразием и не может похвастаться интересным мультиплейером, который здесь и вовсе представлен лишь в виде поочередных попыток набрать максимум очков на уровнях из одиночного режима. Уровней этих – по три в каждом из девяти испытаний, то есть 27. Каждый – длиной с минуту-другую, не больше. Нестешительные выводы о продолжительности игры делайте сами. Уровни в Link's Crossbow Training бывают трех типов. Первый – стандартный тир: камера статична, цели появляются и исчезают, нужно лишь целиться да стрелять. Второй называется Defender; в нем Линк может поворачиваться кругом, отстреливая наступающих с разных сторон врагов. Последний тип уровней, Ranger, ближе

всех подбирается к полноценному шутеру: тут Линк обретает свободу передвижения. По иронии, играть в него стандартной комбинацией пульта и нунчака куда удобней, чем используя Zapper: передвигать Линка аналоговой рукой, в то время как весь автомат вертится вместе с прицелом, – удовольствие сомнительное еще со времен GunCon 2. В целом Wii Zapper можно порекомендовать разве что фанатам аркадных шутеров и владельцам Wii по совместительству (благо, для них готовятся порты Ghost Squad и House of the Dead 2&3). Link's Crossbow Training же мы склонны рассматривать лишь в качестве электронного руководства к покупке – не более. А посему и оценки не ждите. ☺

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii
9984 р.



PlayStation 2 Slim
4810 р.



Xbox 360 Premium
13780 р.



PlayStation 3 (40Gb)
15990 р.



PSP Slim & Lite
7800 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!

Покупку можно оплатить
электронными деньгами

Возможность доставки
в день заказа

Специальная цена на прис-
тавки при покупке 3-х игр



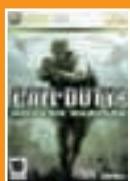
Brain Age 2

1300 р.



Pokemon Ranger

1430 р.



Call of Duty 4:
Modern Warfare

1482 р.



Need for Speed Pro
Street (русская версия)

2210 р.



Mass Effect
(region free)

2080 р.



Eternal Sonata

1950 р.



Assassin's Creed

2210 р.



Warhammer
40,000: Squad
Command

1300 р.



Final Fantasy Tactics:
The War of The Lions (PAL)

1560 р.



Time Crisis 4
with Guncon 3

2990 р.



Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2 (PAL)

2028 р.



Dragon Ball Z:
Budokai 2

1300 р.



Final Fantasy XII

1560 р.



Dancing Stage
Supernova

1170 р.



Resident Evil: The
Umbrella Chronicles

1820 р.



Super Mario Galaxy

1924 р.



Rock Band (US)

2132 р.



Unreal Tournament III

2132 р.



Мнения критиков о *Darkness Within* разошлись. Многие приняли игру в штыки, назвав ее не страшной, а скучной, технически устаревшей, отягощенной слабой графикой и невразумительным, но в то же время предсказуемым сюжетом, небрежными загадками, неубедительным главным героем и чрезмерным количеством побочных персонажей, которых мы не видим и толком не отличающихся друг от друга.

Рецензия на *Gamespot* (оценка 35%) завершается фразой: «Если бы Лавкрафт писал столь же скучную и аляповатую чепуху, какой является DW, его проза была бы забыта уже до Второй мировой». Попадание стопроцентное: при жизни Лавкрафта публиковался лишь в журналах любительской прозы, и ни публика, ни критика его не замечали вовсе. И лишь после войны его книги стали постепенно набирать популярность, вследствие чего были замечены и рецензентами. «Единственное, чем эти произведения вызывают ужас, так это своим сурным вкусом и не менее сурным исполнением», – утверждал литературный критик Эдмунд Уилсон.

Умно предположить, что авторы DW, следя по пути Лавкрафта, знали, на что шли.

**ОТЛИЧНО****ИНФОРМАЦИЯ**

■ ПЛАТФОРМА:

PC

■ ЖАНР:

adventure.first-person

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Lighthouse Interactive

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акела»

■ РАЗРАБОТНИК:

Zoetrope Interactive

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

■ ОНЛАЙН:

www.zoetropepoint.com/lh/lneng.htm



■ Автор:
Ашот Ахверян
ashotakhveryan@gmail.com

DARKNESS WITHIN: IN PURSUIT OF LOATH NOLDER

DARKNESS WITHIN – ПЕРВАЯ ИГРА, ПО-НАСТОЯЩЕМУ ВОССОЗДАЮЩАЯ НА ЭКРАНАХ МОНИТОРОВ ДУХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЛАВКРАФТА.



Aвторы *Darkness Within* (DW), во всем руководствуясь идеями Лавкрафта, в то же время не пытались переосмыслить творчество писателя, привести в соответствие с духом сегодняшнего дня, с ожиданиями современной аудитории или же особенностями жанра компьютерных игр вообще, просто потому, что после подобных трансформаций у нас получился бы очередной *Doom*. Вместо этого разработчики преданно следуют канону классических произведений мастера «сверхъестественной» литературы, перенося в игру все черты его прозы, даже тогда, когда они идут вразрез с сегодняшними общепринятыми нормами мировосприятия или же представлениями

о творчестве. И эта преданность сразу переводит игру в разряд артхауса, слишком далеко отстоящего от традиций современного мейнстрима, и в то же время идеально соответствующего ожиданиям и вкусам поклонников прозы Лавкрафта.

Шорохи

Практически все действие происходит в полумраке, в больнице, в помещении свет приглушен, и углы комнат зачастую утопают в непроглядной тьме. Игра не светлее *Doom* 3, и нет смысла выкручивать яркость на максимум. Из-за этого DW не стоит запускать в светлое время суток или при ярком искусственном освещении: во-первых, вы не разглядите половину происходящего, а во-вто-

рых – и это, разумеется, главное – нарушится атмосфера игры. Лучше всего погрузиться в DW ночью, при выключенном свете. Но будьте готовы: это по-настоящему жуткая игра. Временами главный герой словно проваливается из реальности в кошмар, и авторы столь хорошо понимают природу ужаса, что им незачем выплевывать на экран кровь или показывать истерзанные тела – простой стук в дверь может оказаться куда страшнее. Сильнее всего хочет выбраться тот, кому некуда деваться.

Сомнамбула

Главный герой игры, полицейский детектив Говард Лорейд (Howard E. Loraid), спокойный, немного старомодный человек

ясного аналитического ума, которому поручают поиск исчезнувшего из больницы частного детектива по имени Лоус Нолдер (Loath Nolder). Незадолго до описываемых событий Лоус взялся за дело о пропаже одного человека, но вдруг стал главным подозреваемым в его убийстве. Странная, хотя вполне традиционная детективная история принимает довольно неожиданный оборот, обнаруживая цепь персонажей и событий, очевидно связанных, но как-то запутанно и причудливо... Но вскоре нить расследования приводит к клубку совсем неожиданных вопросов – по общему подходу к сюжету DW напоминает *Longest Journey/Dreamfall*, когда с каждым новым ответом возникает все больше вопросов,



СЕКРЕТ!

Внимание!

В релизной версии игры содержится серьезный баг. При манипуляциях в инвентаре, если вы в ячейку поверх предмета переносите улику, то вещь из ячейки исчезает, но обратно не возвращается. Таким образом можно лишиться любого предмета из инвентаря, что, скорее всего, сделает дальнейшее прохождение игры невозможным, и единственный способ вернуть потерю – это загрузить предыдущее сохранение.

Если же знать об этом баге и быть внимательным во время игры, не допуская ситуаций, при которой он проявляется, то никаких проблем он не вызывает. Так что будьте осторожны.



и ясная разгадка, которая, казалось, была совсем близко, постепенно отдаляется. При этом игре свойственно удивительное внимание к мельчайшим деталям, складывающимся самым привлекательным образом, подобно тому, как в фильмах Дэвида Линча постоянно повторяющиеся и в то же время видоизменяющиеся детали связывают повествование в единое целое, делая его похожим на сон или кошмар. И здесь имеет значение все, каждая случайно услышанная фраза, каждая газетная вырезка, каждый увиденный предмет. Игру можно пройти, не разглядев большинство деталей, – DW не навязывает собственную глубину, но чуткий и внимательный игрок получит куда больше удовольствия.

«Show, don't tell!»

«Показывайте, а не рассказывайте!» – это один из тех принципов повествования, наперекор которым шел Лавкрафт, и вслед за ним авторы DW. Ведь здесь рассказывается о тайнах столъ жутких, что перенести прямое соприкосновение с ними человек просто не в силах, а потому главным героем становится тот, кто идет по следам рискнувших заглянуть в ту сторону и заплативших за это потерей рассудка или жизни. Посему практически весь сюжет игры представлен в виде текстов. Нам в руки попадает множество самых разных документов: дневниковые записи, письма, поэтические сборники, учетные книги, полицейские протоколы, исторические и этнографические моно-

графии, газетные вырезки и т.д. и т.п. Тем, кто не любит длинные тексты в играх («Если бы я решил заняться чтением, открыл бы книгу», – знакомый аргумент, не правда ли?), DW противопоказана. Здесь надо не просто прокручивать глазами текст, а внимательно, вдумчиво вчитываться, отмечая каждую деталь, причем впоследствии мы нередко возвращаемся к ранее изученным документам, открывая в них что-то новое. Дабы облегчить ориентирование в многочисленных нюансах сюжета, которые мы извлекаем из встреченных на пути документов, в игре реализован когнитивный аппарат: когда мы подчеркиваем ту или иную часть текста, она в виде «улики» помещается в раздел

инвентаря, представляющий собой память главного героя. Там же мы можем совместить одну улику с другой, и иногда такое сопоставление позволяет сделать из исходных предпосылок некий вывод.

Игры разума

Игроку требуется время, чтобы приспособиться к такой необычной системе. Поначалу неизбежно возникает недоумение: на что обратить внимание в многочисленных документах, нередко весьма странных? В итоге сперва мы не подчеркиваем практически ничего, пропуская множество нужных и важных деталей. Затем бросаемся в другую крайность, начиная выделять едва ли не каждое предложение, подобно нотичке, впервые столкнувшемуся

1 Почти сразу события развиваются так, что мир за окном перестает иметь значение.

2 Действие игры разворачивается в недалеком будущем, в конце 2011 года, и здесь есть мобильные телефоны и компьютеры.

3 Во вступительном ролике герой говорит, что прежде чем он оказался в клинике для шушнобольных, его обнаружили бродячим ночью по кладбищу. Нам предстоит пройти по этому пути.

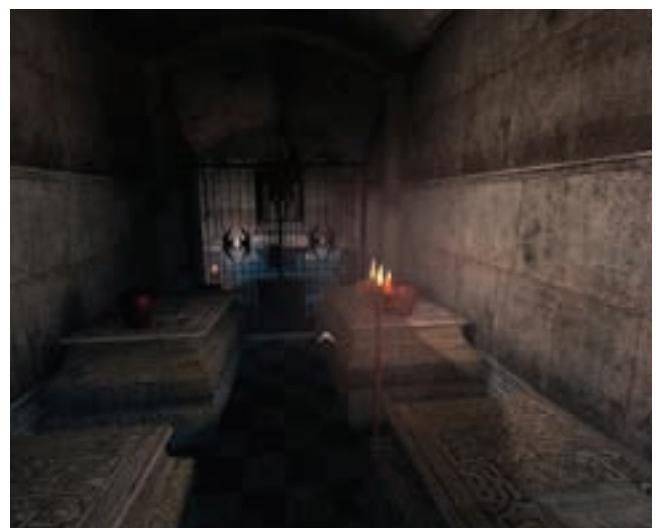
4 Полуистлевшие книги, древние культуры, галлюцинопогенные естественного происхождения.

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ +
Отличная атмосфера, сложный, тщательно продуманный сюжет, необычная игровая механика (и это в столь консервативном жанре!) и многое другое.

МИНУСЫ -
Единственная проблема игры – баги. Все остальное – творческие расхождения между авторами и игровым мейнстримом.

РЕЗЮМЕ ☑
Необычная, умная, стильная, сложная игра. Обязательна всем, кто любит квесты. Противопоказана тем, кто не любит читать.



B Darkness Within
загадки уже не
просто вписаны
в сюжет, а, по
сути, они состав-
ляют сам сюжет.

1 Периодически герой попадает в мир, предположительно, собственных снов/кошмаров, фантасмагорический и в то же время насыщенный своей, потусторонней логикой.

с пиксель-хантингом и щелкающе- му во все подряд на экране. «Не вижу ничего интересного», — отвечает главный герой, пытаясь остановить наш разбушевавшийся фломастер.

И это несмотря на первый обучающий эпизод, весьма наглядно демонстрирующий взаимодействие с текстами («Это чей-то адрес, но чей?» — главный герой понапачку осторожно подталкивает игрока в нужную сторону), на освоение когнитивной системы уйдет все-таки не один час. Но не стоит и переоценивать многотрудность новинки — даже на максимальном уровне сложности (т.е. с отключенным счетчиком улик в документах и без подсказок) к середине игры мы уже оперирем текстами без малейших затруднений, и тогда эта

система кажется столь естественной, элегантной и правильной, что даже странно представить, как игры обходились без нее раньше.

Причем зачастую нам вовсе не обязательно дублировать в интерфейсе ту логическую цепочку, которую игрок выстраивает в уме. Скажем, чтобы определить шифр кодового замка (ну куда же без них!), мы можем подчеркнуть нужные места в соответствующих документах, а потом в инвентаре сопоставить добывшую информацию и получить результат. Или же самостоятельно вычислить нужную комбинацию, замок откроется в любом случае, даже если мы не представим игре ход рассуждений, предшествовавший нашему выводу. Вот только, как правило, куда про-

ще воспользоваться игровым интерфейсом, нежели все заметить и сопоставить самостоятельно. Но главное, к чему приводят эти подчеркивания и сопоставления, состоит в том, что в DW загадки уже не просто вписаны в сюжет, а, по сути, они составляют сам сюжет. Таким способом DW элегантно решает извечную проблему квестов: как совместить интерактивность с жестко заданным нарративом, не превращая игру ни в набор пазлов, не относящихся к основной сюжетной линии с одной стороны, ни в интерактивную книгу, с другой.

В ожидании продолжений

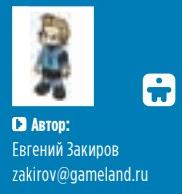
Единственным минусом сюжета становится концовка, отвечающая на вопрос, который в течение игры даже не рассматривался,

оставляя множество загадок за рамками истории. Да, DW является лишь первой частью задуманной разработчиками трилогии, и все же такой финал оказывается столь неожиданным, а разочарование поначалу столь сильным, что, выходя из игры, о ней даже не хочется вспоминать. Но проходит день-два, обида забываеться, и мы в мыслях возвращаемся к DW, сопоставляя, строя догадки, пытаясь додумать общую картину, представить то множество сюжетных линий, намеки на которые щедро разбросаны по повсюду: упомянутые вскользь персонажи, события... Они просто не пожелают выходить из головы, хотя неделя будет уходить за неделю. Лишь самые лучшие игры оставляют столь сильное впечатление. **С**



ИНФОРМАЦИЯ

- ▢ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▢ ЖАНР: special.mini-games
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ▢ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: нет
- ▢ РАЗРАБОТЧИК: Sega
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
- ▢ ОНЛАЙН: <http://www.sega.com/gamesite/marioandsonic>



▢ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Порой кажется, что во время забега экран DS можно затереть до дыр – до того быстро приходится работать стилусом.

2 Чем быстрее нажимаются шифты, тем быстрее мчится велосипедист. И не забудьте про повороты!

ХОРОШО

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

КТО БЫСТРЕЕ: СОНИК ИЛИ МАРИО? РАЗУМЕЕТСЯ, ЭГГМАН!

От старшей версии на Wii портативные Олимпийские игры с участием сборных Sega и Nintendo отличаются немногим. Они имеют схожие достоинства, но вместе с ними перенимают и недостатки. Так, на DS в числе самых заметных плюсов оказывается восхитительная трехмерная графика. Из минусов – такие же невнятные описания состязаний и местами совсем дикое управление. Спортивные дисциплины почти в полном составе перекочевали на картридж, претерпев лишь одно изменение – управление было переделано под возможности стилуса. Надо признать, завоевывать медали волшебной палочкой оказалось на по-

рядок удобнее, чем с помощью пульта и нунчака. Впрочем, сразу же следует оговориться: то, что тяжело давалось раньше, здесь легче не стало. Если на Wii в забеге на короткую дистанцию приходилось быстро-быстро поднимать и опускать контроллеры, то здесь предлагается быстро-быстро натирать нижний экранчик консоли. Что из этого сложнее (и безопаснее!), решать предстоит уже игроку. Другие соревнования попроще, поэтому начинать посоветуем, например, с трамплина или стрельбы из лука. В первом случае необходимо отталкиваться от батута, рисуя восходящую линию перед приземлением. Во время прыжка на экране появляются стрелочки, показывающие,

какие фигуры требуется рисовать. В стрельбе тетива лука натягивается прочерченной вниз линией, после чего на экране появляется дрожащий прицел. От игрока требуется навести прицел на мишень и в нужный момент убрать стилус с тачпада. В фехтовании, помимо магической палочки, используется еще и крестовина. Впрочем, противники не слишком-то сообразительны, поэтому уходить от их выпадов и перемещаться по рингу не придется. Совсем другое дело – настольный теннис, где стилусу вообще не нашлось применения. Управление с кнопок лишило дисциплину изюминки, зачем-то приблизившаяся и нависшая над столом камера – удобства, а не послушный шарик – динамики.

Неудачей можно назвать и заезд на велосипеде, где крутить педали предлагается нажатием шифтов, а повороты доверены крестовине. Для обладательниц DS Lite и длинных ногтей такая гонка запросто обернется поломкой если не пальцев, то тех же шифтов.

Хотя портативная Mario & Sonic at the Olympic Games не блеснула ничем принципиально отличным от домашней версии, чуть более дружелюбное управление, впечатляющая графика и хороший мультиплеер свое дело сделали – игра заслужила оценку на полбалла выше. Конечно, встречаются на DS сборники мини-игр и поинтереснее, да не в каждом Марио и Соником на велосипедах катаются. ☺

ВЕРДИКТ
7,5

ПЛЮСЫ +
Красочная графика, управление немного дружелюбнее, чем на Wii, славный мультиплеер, все герои из старшей версии.

МИНУСЫ -
Не все состязания одинаково интересны, малоинформационное описание к ним, такие же сложные забеги.

РЕЗЮМЕ ☑
На карманный системе Марио и Соник чувствуют себя лучше. Но от недостатков версии на Wii их это не избавляет.



Хорошо

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: special.mini-games
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Sega
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/marioandsonic



■ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

МАРИО И СОНИК НАЗНАЧИЛИ ВСТРЕЧУ В ПЕКИНЕ И ПО ЭТОМУ ПОВОДУ УСТРОИЛИ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ. НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ!

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



Mариио – спортсмен бывалый. Он и футбольный мяч гонял, и в баскетболе медали завоевывал, и кубки на гончих соревнованиях выигрывал. Нет ничего удивительного в том, что усатый водопроводчик на время забыл о спасении принцессы и отправился на Олимпийские игры защищать честь сборной Nintendo. Однако уж чего никто не мог предугадать, так это, что в соперники Марио и его друзьям вызовется быстроно-гий еж Соник. Он хотя и не отличился до этого никакими спортивными заслугами, все же готов выступить достойно и побить пару-тройку мировых рекордов по быстрому бегу и высокому прыгу.

На самом деле, сюжетной подоплеки тут нет вовсе. Игрока сразу ставят перед фактом: есть герои вселенной Nintendo и есть герои вселенной Sega. Никакого конфликта не заявлено, и злодеи выступают наравне со спасителями миров, принцесс и персонажей второго плана. В середине 90-х подобный сборник мини-игр вызвал бы либо шквал возмущения, либо бурные овации. Сейчас же, когда популярность Соника затухает на глазах, все внимание достается Марио. Впрочем, персонажей видеоигр всегда можно отставить в сторону и самому выступить в качестве участника Олимпийских состязаний. Для этого пригодится аватар игрока – Mii, лишенный всяческих талантов и дополнительных способностей.

Вперед, за золотой медалью! Всего в Mario & Sonic представлено двадцать видов соревнований. Начиная простым забегом на короткую дистанцию и заканчивая фехтованием, все здешние состязания используют возможности контроллеров Wii самым изобретательным способом. К несчастью, некоторым спортивным дисциплинам управление досталось настолько перегруженное, что привыкнуть за пару попыток вряд ли получится. Однако обходного пути не существует – если хотите открыть все игры, придется приспособиться и завоевать первые места на всех изначально доступных соревнованиях. Уже после этого можно попробовать свои силы во втором однопользо-

вательском режиме, где игроку предлагается соблюдать определенные условия. Например, закинуть снаряд не как можно дальше, а на дистанцию между отметками 30 и 40 метров. Нунчак, кстати, требуется не всегда, так что если гость принес только пульт с загруженным в него Mii, этого вполне достаточно, чтобы попробовать вместе несколько дисциплин. Каждое состязание сопровождается подробным объяснением того, что и как нужно делать. Однако когда доходит до дела, заученный инструктаж помочь ничем не может – все оказывается немного или совсем не так, как говорилось в справке. Например, в том же беге предлагается не только поочередно



Удивительно, но в *Mario & Sonic at the Olympic Games* присутствуют скромные ролевые элементы. Персонажи делятся на четыре группы (сильные, сбалансированные, быстрые и опытные) и обладают уникальным набором характеристик. Однако не стоит выбирать героя, исходя из его показателей в окне статистики, ведь на самом деле это ни на что не влияет. Иначе какой смысл играть за Mi, если он обделен всеми этими супергеройскими способностями? И потом, создатели пошли на небывалую щедрость, предоставив на выбор всех персонажей сразу – вплоть до Эми, Шодоу, Валуиджи и пр. Фанатам на радость! Впрочем, одну хитрость разработчики себе все же позволили: хоть на обложке красуется значок «*Nintendo Wi-Fi Connection!*», никакого онлайн-мультиплеера тут и в помине нет. Единственное, на что можно рассчитывать, так это загрузить свою таблицу рекордов и посмотреть чужие результаты тех или иных соревнований.



поднимать то нунчак, то пульт, но и вовремя нажимать кнопку «В». Штука в том, что в инструкции не сказано, когда именно наступает это «вовремя», в результате игрок вынужден экспериментировать, ошибаться и в конечном итоге отказываться от прохождения этой мини-игры в пользу другой. И уже после, когда остается только одно злосчастное соревнование, его настигает озарение: если трясти-нажимать все хаотично и, желательно, зажмурившись, то что-нибудь да получится.

Тренажер для рук

Базовые игровые элементы состоят из одной мини-игры в другую, и это существенно облегчает обучение. Что в спринте,

что в прыжках в длину, используется одна модель бега – надо быстро-быстро поднимать и опускать контроллеры. Однако в прыжках важен только старт, быстрый разгон, и после, когда игра сама зафиксирует скорость, взмах пульта – то есть, прыжок. Хитрость в том, что если в пояснении написано «взмах» или «рывок», то подразумеваются именно эти действия. Управление настолько чувствительное, что ленивые отмашки игра может истолковать неправильно, а то и вовсе не засчитать за попытку. В том же прыжке очень важна высота и быстрая взмах; иначе персонаж на экране споткнется, упадет или попросту не допрыгнет до планки.

Среди представленных в *Mario & Sonic* соревнований легко выделить парочку особенно интересных, равно как и нетрудно заметить и созданные по шаблону, а потому не столь привлекательные дисциплины. Здесь также можно обнаружить идеи, позаимствованные из других сборников от Nintendo. Тот же настольный теннис играет почти так же, как в *Wii Play*, лишь точнее распознает силу и направление удара. Однако бесспорным фаворитом в любой компании окажется «трамплин». Чтобы прыгать правильно, необходимо каждый раз взмахивать пультом перед тем, как персонаж касается батута. Когда он наберет достаточную высоту, на экране начнут появляться значки: кнопка «А», «В» или «твист», то есть, пультом надо покрутить. Во время каждого прыжка требуется быстро нажимать кнопки в соответствии с изображенной на экране схемой, и тогда спортсмен будет выделять трюки и зарабатывать очки. Бестолково, но азарт охватывает с первой же попытки.

После беглого ознакомления с *Mario & Sonic at the Olympic Games* неизбежно чувство легкого разочарования. Все-таки это совсем не та «игра мечты», которой просят, нет, просто требуют детские воспоминания о 16-битном прошлом. Но начало положено, и быть может, в будущем нас таки ждет игра, где Марио и Соник спасут мир вместе. **СИ**

1 Марио застыл: только сейчас до него дошло, что все вокруг либо облачились в купальные костюмы, либо ныряют голышом, и лишь один отважился мокнуть в наряде сантехника.

2 Грубая физическая сила не гарантирует победы. Впрочем, здесь также не найдется места поднякам Варио, да и скорость Шэгуру роли не играет – пред Олимпийскими кольцами все равны!

3 Пинг-понг поначалу кажется неторопливой, даже ленивой игрой. Противник, к слову, запросто может промахнуться во время подачи. Несколько раз подряж.

4 Для победы в фехтовании главное не лезть на рожон и побольше уворачиваться. Ушел – контратаковал, противник остался в недоумении.

5 Трамплин – действительно сложная забава. Чем выше прыгаешь, тем больше столбик действий.

6 Графическая сторона *Mario & Sonic* является, пожалуй, единственным игровым качеством, заслуживающим исключительно похвалы. Приграть ровным счетом не к чему!

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Приятная красочная графика, возможность использовать Mi как игрового персонажа; Марио, Соник и вся компания их друзей.

МИНУСЫ -
Некоторые игры скучноваты и повторяют одни и те же элементы, характеристики персонажей мало на что влияют, управление mestami неудачное, а распознавание движений неточное.

РЕЗЮМЕ ✓
Занимательный сборник мини-игр, чьим главным достоинством является Марио, Соник и вся сопровождающая их братия.



Чемпион на верхнем экране

Помимо компьютерного Chessmaster, Ubisoft выпускает игру для Xbox Live и DS. Называются эти версии немного по-другому: Chessmaster Live и Chessmaster: The Art of Learning. Поглаголик The Art of Learning – название книги восьмикратного чемпиона Америки по шахматам Джоша Вайцкина (Josh Waitzkin), послужившей основой для тренировочных режимов. Сам Джош с 1997 года является «лицом» сериала. К сожалению, Chessmaster для DS не поддерживает игру по Интернету, зато сайт игры похвастается наличием в этой версии различных шахматных головоломок («предотврати шах», «поставь вилку») и околошахматных мини-игр – таких, например, как «проведи пешку через поле так, чтобы ее не взяла другая фигура», «запусти цепную реакцию из фигур» и даже «сборисуй картинку с помощью шахмат». Юмор в том, что все эти развлечения есть и на PC. Видимо, издатели четко разграничивают аудиторию обеих платформ: на PC – турниры для взрослых мужчин и женщин, на DS – развивающие игры для детей и пенсионеров, так, Ubisoft?



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: sports.traditional
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акела»
- РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 2
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ОНЛАЙН: www.chessmaster.us.ubi.com/xi



- Автор: Ашот Ахверян
ashot.lakhveryan@gmail.com

CHESSMASTER: GRANDMASTER EDITION

Хорошо

ЕСЛИ У ВАС УЖЕ ЕСТЬ ПРЕДЫДУЩАЯ ВЕРСИЯ CHESSMASTER, ТО ТРУДНО ОТЫСКАТЬ ПРИЧИНУ ПРИОБРЕСТИ ЕЩЕ И ЭТУ.

Cheesmaster подходит тем поклонникам шахмат, которые не прочь время от времени сыграть партию-другую, но для кого эта древняя игра не стала самым главным хобби и любовью на всю жизнь. Для профессионального применения она, разумеется, не годится: здесь слишком ограничены возможности как анализа партии, так и шахматной библиотеки. Однако для любителей, которым привыкнутые функции ни к чему, и кто больше ценит простоту в обращении, CM станет (или уже является) хорошим, пусть и не идеальным, компаньоном.

e2-e4

Основной режим – это собственная игра. Партии бывают двух ви-

дов: во-первых, тренировочные, где вы вольны брать ходы назад, просить подсказки у искусственного интеллекта, следить за ходом мысли противника и т. п., а во-вторых, такие, результат которых сказывается на рейтинге и где все перечисленные поблажки недоступны. В качестве противников игра предлагает множество виртуальных игроков: от новичков, допускающих один невероятный промах за другим, до компьютерных профессионалов, партия с которыми напоминает безнадежную попытку удержаться кончиками пальцев на краю обрыва. Причем у каждого из виртуальных шахматистов собственная манера игры, свои слабые и сильные стороны, краткое

описание которых прилагается. В нашем распоряжении и виртуальный пантеон чемпионов мира по шахматам. При очевидной условности все-таки интересно столкнуть в блиц-партии, скажем, Гарри Каспарова и Эмма-нунила Ласкера. Ну-ка, кто кого поборет, слон или кит? Для начинающих и не очень продвинутых любителей имеются обучающие курсы, достаточно краткие, чтобы не наскучить, но настолько полезные, что игрок практически сразу заметит прогресс в собственной игре. (Кстати, в Grandmaster Edition в курсах добавилась новая глава.)

e7-e5

Вряд ли кого-то удивит, что однажды серия игры не

слишком отличается от предыдущей. Больше всего бросается в глаза перекрашенный интерфейс, но желающие могут выбрать вариант общего оформления из десятой версии, и в таком случае разница заменит только самый-самый внимательный человек.

Добавились новые шахматные наборы и исчезли некоторые старые (например, мой любимый Staunton Ukrainian). При этом, поскольку формат самих наборов не претерпел никаких изменений, достаточно перенести пару файлов (содержащих в названии имя нужного набора) прошлой игры в папку нынешней, чтобы любимый облик фигур вернулся к вам. Зачем менять привычки?



Внутриигровая графика не изменилась совершенно, разве что из меню видеонастроек исчезла строка «антиалиасинг», так что в режиме по умолчанию игра выглядит даже хуже, чем прежде. По крайней мере, до тех пор, пока вы не выставите аналогичную опцию в настройках драйверов видеокарты. Мало того, некоторые графические неожиданности из прошлой серии снова с нами: когда при переключении или же изменении размера окон картинка перестает обновляться – противники делают ходы, а на экране все остается по-старому. Дебютировал и новый баг: когда смотришь партию заново, пешка, проведенная в ферзи, или не отображается вовсе, или превращается

в другую фигуру. Забавно, знаете ли, наблюдать, как якобы неприятельская пешка, прыгая по всей доске, ставит собственно королю мат! Это не такая уж и мелочь, и хочется надеяться, что в ближайшее время ее исправят.

0-0

Создатели игры говорят, что шахматный движок стал посильнее. Правда, для простого игрока эта новость представляется в основном академический интерес, поскольку программа, стоит лишь разрешить ей играть в полную силу, легко расправится с любым из нас (выстоит разве что гроссмейстеры, но вряд ли наша печатное издание попадет в руки кому-либо из них). При

этом игровой искусственный интеллект в целом претерпел довольно значительные изменения. Дело в том, что в прошлой серии, сражаясь примерно с равным по силе виртуальным игроком, мы чаще всего имели шанс получить преимущество в дебюте или миттельшпиле, а вот в эндшпиле противник был гораздо сильнее за счет точного анализа сравнительно небольшого (относительно других стадий игры) числа вариантов. Поэтому нашей задачей чаще всего становилось удержать полученное преимущество. Так вот, теперь ситуация совсем иная – соперник стал делать в эндшпиле ошибок даже больше, чем в миттельшпиле и дебюте. С одной стороны, это

логично, поскольку больше соответствует манере начинающих. С другой, имена и рейтинги виртуальных шахматистов остались теми же, что и в прошлой игре! И потому рейтинг игрока в этой серии, скорее всего, подрастет процентов на 30-50. Конечно, приятно, когда цифры напротив твоей фамилии значительно выше, чем были еще пару месяцев назад, до выхода одиннадцатой серии, но обидно осознавать, что все это просто подарено с барского плеча, а не завоевано в честной борьбе. Ну что ж, мы получили примерно то, чего и ожидали. Пусть теплилась робкая надежда на большее, но и в постоянстве есть свои плюсы. **СИ**

1 Все фигуры пропали с доски вовсе не из-за ужасной ошибки, просто это игра вслепую. Двигайте фигуры как обычно, но не видя их. Противник, благо что компьютерный, подолгу думает даже над самыми первыми ходами и делает совсем не то, что предпочел бы обычно. Нас, разумеется, это тоже касается – очень нервный режим.

2 У каждого виртуального соперника свой характер, биография, имя, возраст и даже фото.

3 Наборы анимированных фигур – вещь на редкость бесполезная. Теперь с ними еще и полная доска Raving Rabbids. Ладьи на унитазах, а пешки шествуют с вантузами в лапках. Оттода шахматиста.

4 В таком оформлении очень трудно отличить одиннадцатую серию от десятой.

5 Новая глава в шахматной академии – «Искусство обучения».

6 Почему-то за трехмерной доской удобнее и приятнее играть, а за двухмерной – анализировать ранее сыгранную партию.

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Полный комплект: рейтинговые игры и турниры, тренировки, обучение, анализ, задачи, а главное – интересные и неподходящие соперники.

МИНУСЫ

Жаль, что не исправлены графические баги, не улучшен автоматический игровой анализ, что застоялась на месте графика.

РЕЗЮМЕ

Самая подходящая игра для тех, кто уже интересуется шахматами, но еще не выписывает журнал «64».



Private Moon Studios – содружество венгерских дизайнеров и программистов, объединенных любовью к логическим играм и головоломкам. Главный проект студии – серия из четырнадцати квестов с общим названием *Agon* (пока вышли лишь 4). Сюжет сериала связан с сакральными настольными играми, их историей и таинственным кодексом правил. Первый эпизод вышел в сентябре 2003 года и получил в Венгрии очень высокие оценки. История началась в Британском музее сто лет назад. Профессор Хант провел расследование в Англии, а потом отправился в путешествие на Мадагаскар и в заснеженную Лапландию. Само слово *Agon* в переводе с греческого означает «состязание», так называлась некогда популярная настольная игра. Первые упоминания о ней относятся к восемнадцатому веку, именно тогда во Франции появились эти шестиугольные доски. Веком позже, в викторианской Англии, *Agon* стала любимым развлечением. Благодаря простым правилам и, как принято сейчас говорить, интересному геймплею. Целью игры было поставить королеву в центр поля и окружить ее со всех сторон шестью охранниками.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:

PC

■ ЖАНР:

adventure.first-person

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Kalypso Media

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акела»

■ РАЗРАБОТЧИК:

Private Moon Studios

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

■ ОНЛАЙН:

www.akella.ru/Game.

aspx?id=1942



AGON: THE LOST SWORD OF TOLEDO

ДЕЛО МАВРОВ. ПРОФЕССОР СЭМЮЭЛЬ ХАНТ В ПОИСКАХ ЛЕГЕНДАРНОГО МЕЧА ТОЛЕДО. ТАЙНЫ, СТРАСТИ И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ.

ХОРОШО



Y этого славного города было много имен, и каждое из них – целая эпоха, пытающаяся парировать из Книги человеческих судеб. За римлянами пришли вестготы, а вслед за ними – мавры. Они и переименовали Толедум в звонкое Толайтола. Возвели ажурные дворцы и величественные мечети, прорыли каналы и посадили оливковые рощи, город прославился благодаря многочисленным фонтанам. Но идиллия продлилась недолго, каких-то триста лет, и уже в 1085 году по толедским мостовым прошла победным маршем конница испанского короля Альфонса VI. Иго закончилось, а над замком Алькасар был поднят королевский штандарт, золотое поле с двумя алыми, как кровь, полосами.

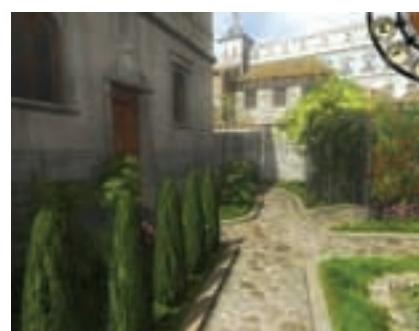
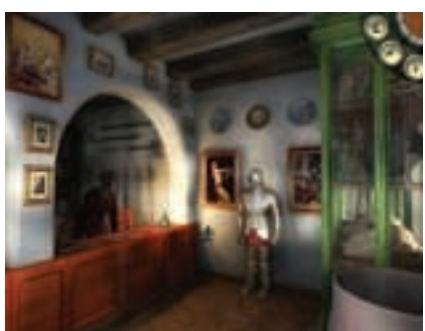
Город стал столицей нового испанского государства. Именно в Толедо ковалась ратная слава будущей империи: пришлые мавры знали секрет волшебного сплава, и тайна эта досталась толедским оружейникам. Используя дизайн иберийского кописа, они изготавливали «испанский меч», также известный как фальката. Совершенное и смертоносное оружие. Толедская сталь была необыкновенно пластичной: кузнецы брали клинок, клали плащима на голову и согибали так, чтобы его концы касались плечей – после такого испытания меч должен был восстановить форму. Один из этих легендарных клинков ищет главный герой нового квеста *Agon: The Lost Sword of Toledo*, британский профессор Сэмюэль

Хант. Он приезжает в Толедо, чтобы раскрыть тайну знаменитого оружия. Поиски эти оборачиваются чередой самых захватывающих приключений в лучших традициях авантюрных романов позапрошлого века. Первое впечатление от города, конечно же, обманчиво. За изысканной роскошью мавританской архитектуры скрывается иная, куда менее романтическая реальность. Здесь в каждом шкафу по скелету и обычный винный погреб может хранить секреты далекого прошлого. Нужно только быть внимательным и уметь замечать детали.

Большая часть игры строится именно на диалогах. Болтовни много, но разговоры не надоедают. Чувствуется участие профессиональных сочинителей, мастеров

компьютерных сериалов. «Дежурная» беседа может обернуться самым откровенным рассказом, а то и настоящей исповедью. Сразу по прибытии Хант встретится с очаровательной Кармен, дочерью местного живописца. Разгульный папаша почил в бозе, и девушка стала заложницей его последней воли. Дона Паленсия должна выйти замуж за сына здешнего богача, дона Алонсо Гарсия де ла Рика, в то время как ее настоящий жених, оружейник Франциско, томится в мадридской тюрьме.

Парня обвиняют в краже драгоценного клинка, подаренного его родителем дону Алонсо. Интрига в том, что злосчастный меч делал сам обвиняемый, потратив на это несколько лет. Зачем было идти на открытый грабеж, ведь Францис-



Здесь в каждом шкафу по скелету и самый обычный винный погреб может хранить секреты далекого прошлого.

ко мог бы выковать еще один клинок? Или это подлог и злобный деда Рика хочет попросту погубить благородного мастера? Распутать гордиев узел и должен наш профессор – в крайнем случае, рубануть, подобно великому Александру, сплеча. Но для этого нужен меч, верно?

Agon: The Lost Sword of Toledo – четвертая по счету игра, выпущенная квестостроителями из Private Moon Studios, и одновременно логическое продолжение Agon: The Mysterious Codex. Разработчики используют старую добрую технологию QuickTime VR. Эта самая VR, то

бишь виртуальная реальность, не стала от времени менее убедительной, все сделано очень симпатично, со вкусом и притом правдоподобно. Перемещаясь от одной точки к другой, можно вдоволь покрутить головой и полюбоваться здешними видами. В Толедо есть на что посмотреть, но если вам недосуг или не по средствам прокатиться в Испанию, новая игра поможет познакомиться с городскими достопримечательностями. Никаких нервотрепки с билетами и таможней, на солнце не сгоришь, карманники не обчистят, а впечатлений – великолепное множество.

Прогулки между локациями организованы с помощью городской карты. Чаще всего, чтобы получить доступ в новый район, достаточно поговорить со здешними жителями, но не торопитесь – эти беседы могут затянуться, нужно воистину ангельское терпение, чтобы разузнать все слухи и выудить нужную информацию. Топтать попусту ноги не придется, довольно одного клика, чтобы оказаться в интересующем месте и там заняться поисками и расспросами. Естественно, в такой игре нельзя обойтись без головоломок, всех этих замков, переключателей, за-

гадочных книжных полок и таинственных шахматных досок. Каких-то особых новшеств я не заметил, не тот жанр, чтобы экспериментировать. Но главное, авторы сумели передать своеобразный аромат Толедо, заставить игрока поверить в предлагаемые обстоятельства. Для этого не требуется суперсовременная графика или фантастические спецэффекты. Интерфейс в игре самый обычный, все тот же знакомый point & click. Разве может быть иначе? Ведь Agon: The Lost Sword of Toledo – квест в наитрадиционнейшем понимании этого слова. Впору украсить коробку потертым этикеткой: «Authentic quality merchandise made in the tradition of excellence since...». Год впиши те сами. ☺

1 Внутреннее убранство Толедского собора, одного из красивейших храмов в Испании.

2 Куда подевались все кони?

3 Перемещения между районами сопровождают вот такой комикс.

4 Дедушка отлично играет фламенко и знает все свежие сплетни.

5 Реклама местного продуктового магазина. Вино здесь стоит сущие копейки.

6 Спать нужно в такое время, а не читать газетки.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
«Антуряжный» и увлекательный детектив в испанских декорациях, качественные диалоги и головоломки.

МИНУСЫ -
Приходится много и долго говорить. Некоторым игра может показаться черезчур аскетичной и неспешной.

РЕЗЮМЕ ☑
Прошлое вернулось – на смену трехмерным и зачастую бесполезным приключениям приходят классические интеллектуальные квесты.



1 В конце обучающих миссий есть даже один необязательный босс. Это паучиха, и герой сейчас отмахивается от ее ядовитых атак. После задорного вступления очень обычно наблюдать, как сюжет превращается в монорельсовую дорогу.

2 Еще не раз игрок увидит своего героя в таком положении: кувырок – самый быстрый вариант передвижения и отличное средство уйти от атак противника.

Хорошо

Галопом по Европам

Иногда даже баланс недочетов рождает гармонию. И это тоже признак наивного искусства. Сознательно или нет авторы уклонились от «реализма», к которому так упорно стремятся передовые отряды разработчиков. Монстры в Avencast часто застревают в стенах и «слепнут» на определенном расстоянии, а герой медлителен и порой неповоротлив. Убийство некоторых противников – за гранью приличий, но от них легко укрыться за ближайшей кочкой. Равновесие! Битвы с боссами были бы вообще сказкой, не обладай противники столь узким линейкой зоровья. Наощупь откусывая первые 10%, ищем слабину. Она может оказаться довольно неожиданной – удачный угол, за которым врага клинит, и можно перевести дух (зоровье восстанавливается); неспособность атаковать в определенном направлении; склонность быть ближайшего противника, например, вызванного толстокожего элементала. Среди множества несурзностей обязательно найдется одна эпикентическая. Самая же наущно необходимая – передвигаться кувырками, только-только почувствовав приближение врага.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▢ ПЛАТФОРМА: PC
- ▢ ЖАНР: role-playing.action-RPG
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Lighthouse Interactive
- ▢ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/PlayTen
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ РАЗРАБОТЧИК: Clockhouse
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▢ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
- ▢ ОНЛАЙН: www.playten.com/us/publishing.php?page=66&view=71



▢ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

AVENCAST: RISE OF THE MAGE

«ВЫЧИСЛИТЬ ПУТЬ ЗВЕЗДЫ, И РАЗВЕСТИ САДЫ, И УКРОТИТЬ ТАЙФУН – ВСЕ МОЖЕТ МАГИЯ...»

Наив – это не только название панк-рок коллектива. Naïf (фр.), Naïve (англ.) – направление в искусстве, в основном изобразительном. Картины в этом стиле похожи на детские рисунки: такие же яркие и схематичные. Многие художники, впоследствии причисленные критиками к классикам наивного искусства, рисовать учились сами, вне академий и школ, поэтому их произведения так и выглядят. Какое отношение имеет это к компьютерным играм? Ну сами подумайте – делать их до сих пор практически нигде не учат, и множество талантливых энтузиастов еще долго будут изобретать велосипед.

Старая-старая сказка

Около полутора лет назад «наивный прорыв» в жанре adventure совершила Wicked Studios, создав Keepsake. Теперь настал че-ред RPG. Что же в Avencast такого наивного? Практически все, кроме боевой системы. Во-первых, весьма незатейливая история, сдобренная тем не менее, изрядной порцией энциклопедических подробностей. Начинающий маг готовится к последнему посвящению, между тем его академию захватывают анонимные демонические силы. Свежеиспеченный колдун оказывается последним и единственным, кто способен отразить нападение. Заметное отличие опытных сочинителей от начинающих состоит в том, что первые

помещают космос переживаний и бездны смысла во внутреннюю жизнь героев, раскрывают сюжет через их взаимоотношения. Вторые чувствуют себя не очень уверенно на этом поле и предпочтуют придумать побольше внешних подробностей, вроде даты основания мира и количества параллельных реальностей в нем. Это относится не только к литературе, как таковой, но и к литературной основе игр. И хотя ситуация с множественными мирами или борьбой магических сил обстоит в Avencast примерно так же, как в Neverwinter, однако никаких переживаний героев относительно их места в мире игрок не найдет. Формально ученик чародея должен пойти одним из двух магических пу-

тей, и один выглядит «темным», а другой «светлым», но только первые полчаса после выбора. Далее заклинания смешиваются в удобную конкретному человеку убийственную кучу и выбор магической школы больше не влияет на сюжет. И зря.

Палка-палка, огуречик

Следующий элемент наива – графика. Не следует считать, что в этом стиле можно сотворить лишь нечто неприятное для глаз, с ограниченной палитрой, а то и вообще текстовое. Как раз наоборот. Детская яркость красок присутствует в полном объеме. Особенно радуют многоцветьем спецэффекты и светящиеся полупрозрачные существа и предметы. Но вместе с тем –



[gamer] Всегда в игре
Представляет Gamer block

[id] этой игры avenc *

- Отправьте SMS «CHEAT smg» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- Отправьте SMS «REVIEW smg» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



упрощенные модели (полигоны потрачены весьма экономно), дизайн монстров в стиле «каляка-маляка» и легкое злоупотребление фототекстурами. В целом выглядит поразительно похоже на *Keepsake* по стилю. Хотя, возможно, это следствие схожести магически-фэнтезийной тематики.

Чуть подальше от начала игры демонические враги пытаются «посерьезнеть». Но даже смертель но опасный четырехрукий Волгат с двумя топорами и дополнительной пастью вместо пупка вызывает не страх, а, скорее, мысли в духе «ути, какая пупусечка».

Боевой патриарх

К чему создатели отнеслись со всей серьезностью – так это

к дракам. В каждой из трех школ магии за очки опыта можно выучить по две дюжины «спецприемов». На качество заклинаний влияют параметры героя, которые можно изменить не только с ростом уровня, но и с помощью грамотно подобранного снаряжения – защитной одежды и колдовского жезла.

Орудие труда магов Академии Авенкаста далеко ушло от хрупкой палочки Гарри Поттера. Это не просто посох, это двухметровая дубина, в улучшенной комплектации еще и заряженная каким-нибудь противным колдовством. Герой не владеет больше никаким оружием, но с помощью жезла вытворяет такое, что не снилось героям *Dynasty Warriors*.

Впрочем, наивные представления разработчиков проявились даже и тут. Так, они почему-то решили, что нам будет удобно «собирать» комбо, наперегонки с неподатливым интерфейсом печатая на клавиатуре. W, A, S, щелчок мышью, извольте уложиться в точное время. Есть слоты быстрого доступа к заклинаниям, но их всего четыре, причем в обозреваемой версии один почему-то не работал. Но даже заявленного числа слишком мало для приличной атаки, а учить клавиатурные шифры тяжело. Еще тяжелей вспоминать их в пылу драки. Что и приведет к тому, что игрок, вероятнее всего, выбрав в середине игры одну, пусть не самую убойную, но эффективную

и знакомую стратегию, продержится с ней до конца, хотя рядом «валяются» еще десяток не менее сокрушительных. Переучиваться каждые час-полтора – неблагодарное занятие! Конечно, интересней всего было бы переиграть все заново, чтобы открыть для себя новые боевые возможности, только вот линейный сюжет не располагает к этому.

Впрочем, разработчики могут решить вопрос по-другому. На основе текущих наработок можно хоть сейчас выпускать add-on. Отведавших «первого блюда» такое предложение порадует. В конце концов, наивное искусство пользуется бешеной популярностью по всему миру.



3 Постепенно драки становятся все более дистанционными: пока элементаль отвлекает внимание, герой поливает врага метеоритным дождем. В ближнем бою большинство «старших» монстров не одолеть.

4 Первая треть игры особенно насыщена головоломками. В этой, например, нужно пройти по полю с буквами, составив фразу. Из-за того, что подсказка переведена, а головоломка – нет, задача становится нетривиальной.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Гибкая боевая система, разноцветное приятное окружение, забавные монстры, занятные головоломки.

МИНУСЫ

Линейность, неоднозначное управление, клавиатурные комбо, огнеки в поведении противников, изнуряющее добивание боссов.

РЕЗЮМЕ

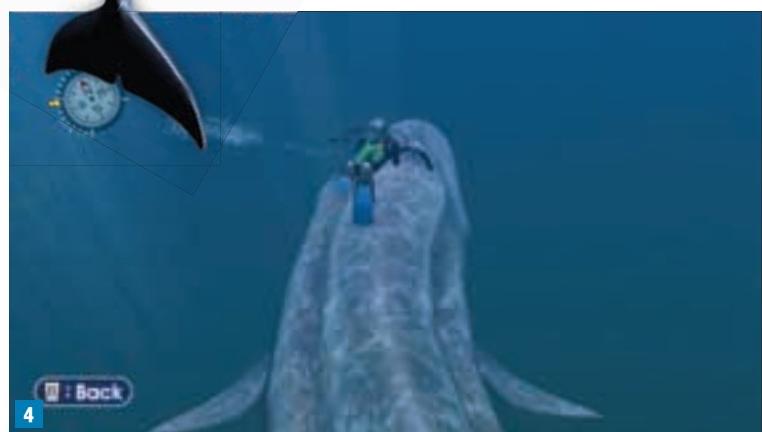
Чем-то напоминает детский эксперимент: «А что будет, если открыть жанр заново?»



Бесконечность не предел

Случайность это или нет, не знаем. Однако название игры сильно напоминает об The Endless Forest – проекте столь же неординарном. Там нельзя стрелять, ездить на машинах, выполнять миссии или квесты. Там мы («играем» – неверное словно) становимся настоящим оленем, бродим по лесам и полям и общаемся с другими несчастными, которых угораздило создать виртуальное животное. Разговаривать запрещено, чата тоже нет. Можно лишь подать голос, потеряться о друга рогами, кивнуть головой. Хотя на словах процесс игры кажется невероятно скучным занятием, The Endless Forest пользуется спросом. Более того, разработчики добавляют новые живописные локации, ведь измодженные болотой работой в описе клерки должны как-то отсыпать. Пусть гуляют, любуются болотами и зарослями папоротника, ревут, трясут рогами...

Хорошо



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action-adventure/simulation.diving
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Arika
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ОНЛАЙН: www.endlessocean.com/teaser/pc/index.html



ENDLESS OCEAN

ПОСВЯЩАЕТСЯ ВСЕМ, КТО ЛЮБИЛ ПЛАВАТЬ В ВАННОЙ, НО БОЯЛСЯ УТОНУТЬ.



Помните электронную игру «Тайны океана»? Чудовищно аддиктивный кусок пластика, внутри которого жили три аквалангиста, регулярно воровавшие сокровища у малоподвижного осьминога. Так вот Endless Ocean на нее ни капельки не похожа. Даже не так: эти игры являются полными противоположностями. Если «Электроника» умела заставить не замечать часов, переживать и с облегчением выдыхать, когда невредимый охотник за золотом возвращался в лодку, то дочка Nintendo объяснит, как нужно расслабляться. Человек, как известно, может бесконечно смотреть на огонь, воду... и вот теперь еще и на Endless Ocean.

Это может показаться странным, но у бескрайнего океана все-таки есть границы. Невидимые стены, которые запрещают плыть куда глаза глядят и не дают консоли сойти с ума от перенапряжения, возникают всякий раз, когда мы пытаемся выйти за пределы кружка на карте. А вы говорите бесконечность! Конечно, красный бублик мы волны переставлять куда вздумается, но погружаться все равно разрешат лишь в обозначенном районе. Только что вы прочли обо всех основных моментах игрового процесса Endless Ocean. Разработчики явно недолюбливают мир, что находится над водой. Игра начинается на палубе яхты, нашей плавучей базы. Рубка, шезлонг, пара симов (один из них –

ваш герой или героиня: перед началом странствий вы можете выбрать альтер-эго на свой вкус), которые общаются жестами – все выглядит весьма схематично. Это своего рода трехмерное игровое меню, по которому вместе курсора расхаживает главный герой. Сюжетные задания, важные объявления и новости о пополнении дайверского гардероба приходят в виде электронных писем (коммуникатор в рубке), все маневры на карте осуществляются после того, как мы ткнем пальцем в штурвал (там же), стоящая днем и ночью на палубе учченая дама Катерина поделится советом или поможет продвинуться по сюжету. Любопытная деталь: играть можно не только под оригинальные заунывные мотивы, но и под

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



[gamer] Всё для игр

Представляет Gamer block

[id] этой игры endl *

1 Отправьте SMS «CHEAT smg» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **

2 Отправьте SMS «REVIEW smg» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



ется под водой. Когда глаза при-
выкнут к виду коралловых лугов
и клумб актиний. Когда вы начне-
те дышать в том же ритме, что
и главный герой – неспешный
глубокий вдох и долгий выдох,
моментально превращающий-
ся в шлейф из пузырьков. Про-
цесс предельно прост: мы погру-
жаемся и разыскиваем все новые
виды рыб и млекопитающих, что
там водятся. В резвящийся косяк
макрели можно ткнуть пальцем
или сыпнуть корма – это называ-
ется изучение животных. Если за-
жать кнопку «A» и лихорадочно
потрясти Wiimote, курсор превра-
тится в растопыренную ладошку
и «почешет» животину. Одноко-
во успешно можно гладить голу-
бых китов, акул, «морских пил»,
смертельно опасных рыб-зебр

(она же Крылатка полосатая, она же *Pterois volitans*). После таких нежностей название рыбы появится внизу экрана, а ее фото пе-
рекочует в журнал наблюдений. Вместе с продвижением по сю-
жету расширится и ваш арсенал –
появится, например, фотокамера,
с помощью которой придется де-
лать снимки морской живности.
Погружаться можно не только
в одиночестве. Если спустить трап
на яхте, появится меню, позво-
ляющее совершить погружение
с другим владельцем приставки
и игры (не забудем про интернет-
соединение). В одиночном режиме
роль спутников исполняют жела-
ющие попрактиковаться в дайвинге.
Клиенты присыпают запрос по
электронной почте, в котором рас-
сказывают о том, что они давно

мечтают увидеть, скажем, рыбу-
попугая и не мыслят дальнейшей
жизни без осмотра достоприме-
чательностей Лагуны. Приходит-
ся нырять с ними и искать нужную
рыбешку, без этого экскурсант не
успокоится. Зато после удачной
прогулки может подарить что-ни-
будь полезное. Кто-нибудь вам обязательно скажет, что Endless Ocean невероятно
красива. На скриншотах и в роликах она действительно умеет ка-
заться симпатичной. Однако в нее
стоить поиграть лично, чтобы со-
ставить верное мнение. Иногда
происходящее на экране прекрас-
но, гигантский кит, плывущий нам
навстречу, выглядит чрезвычай-
но эффектно. Стайки рыб, разно-
цветное дно удивляют и радуют,
пока не становится понятно, что

этот мир слабо реагирует на на-
ше присутствие. Сперва проплыли
сквозь водоросли, потом сквозь
акулий плавник, задели рыбу-хи-
рурга, ударили ластом спутника
по дыхательной трубке. Ноль вни-
мания. Кроме того, локации игры
разделены на специальные (они
имеют свои названия и обознача-
ются на карте) и обычные. Вторые
обычно пусты и скучны – это бес-
крайняя текстура с минимумом
интерактивных объектов. А вот
первые, наоборот, весьма раз-
нообразны. Коралловый лес, за-
топленные гроты с конусами солн-
ечного света, пробивающегося
сквозь «крышу». Дремучие джу-
нги водорослей, зияющая темная
впадина, куда не пустят без спе-
циального снаряжения. Пузырьки,
пузырьки, пузырьки... ☺

1 Одинокий белый кораблик отправляется в долгий... нет, бесконечный путь.

2 Это не самый странный оби-
татель океана. Встречаются
куда более любопытные эк-
земпляры.

3 Кандидат на роль лучше-
го друга номер один. Хотите познакомиться ближе – ты-
кните курсором.

4 Мы играем ради таких вот
моментов. Вот давно вы ка-
тались на спине исполнка
кита?

5 Устали плавать? Дрессиру-
те животных.

6 Рыбки одновременно гово-
рят «сы-ы-ы». На фото
этого не видно, увы.

7 Гигантские скаты не опасны,
как и другие обитатели игры.

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Самый действенный
релаксант из тех,
что выходили на
приставках. 15 минут
игры перед сном
гарантируют вам пол-
нейшее расслабление
и душевый покой.

МИНУСЫ

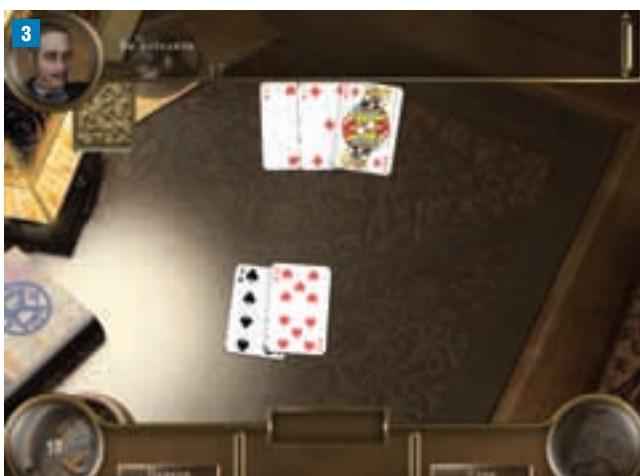
Игра быстро надоедает,
так как процесс
весьма неспешный.
Отдельных игроков
нешадно укачивает.

РЕЗЮМЕ

Удачная попытка пе-
редать романтическую
сторону занятий дай-
вингом – бесконечная
баллада о красоте
океана, разбавлен-
ная вездесущими
нинтендогами.



«Отель «У Погибшего Альпиниста» считается одним из самых нетипичных произведений Аркадия и Бориса Стругацких. Действительно, эта повесть заметно выделялась на фоне всего творчества классиков научной и социальной фантастики. Большинство знакомых мне поклонников до сих пор видят перед собой всего лишь банальный детектив (хотя и с большими вкраплениями фантастики) из тех, за которыми коротают время домохозяйки. Но на самом деле книга поднимала весьма существенный вопрос: готовы ли мы столкнуться с неизвестными мирами и цивилизациями? Нынешним читателям сюжет «Отеля» может показаться несколько банальным, ведь за последние годы этот вопрос нас просили задать себе после просмотра десятков фильмов, компьютерных игр и других литературных произведений. Однако Стругацкие были одними из первых – во всяком случае, на территории бывшего СССР (1970 год). Так что, если вы не были до этого момента знакомы с книгой, и сюжет игры вам не пришелся по вкусу в принципе – не торопитесь упрекать авторов, а просто загляните на страницы выше.



1 При взгляде на эту картину игроки со стажем тут же бросятся искать газету и какой-нибудь предмет, чтобы вытолкнуть ключ из скважины. Не стоит этого делать – разработчики заставят вас найти куда более изящное решение.

2 Дневник главного героя совершенно неубеден – заметки и происшествия Глебски не сортирует и порой не так уж и просто отыскать нужную запись. Хорошо, что делать это приходится не особенно часто.

3 Для Барнсток – посредственный противник, так что едва ли вам будет интересно коротать с ним зимние вечера за игрой в блэкджек...

4 ...равно как и с Симоном Симоне – слишком уж сложно выиграть у него в бильярд хотя бы одну партию. Автору этих строк удалось одержать верх примерно с двадцатого раза.

5 Во время многочисленных интервью разработчики заявляли, что многие предметы необходимо будет комбинировать между собой – это не совсем так, комбинировать приходится не так уж и часто. Но и без этого интересных загадок найдется немало.

6 Не очень симпатичный скриншот, верно? Здесь мог бы быть красивый видеоролик, но это как раз тот случай, когда нам следует порантазировать – заметим, далеко не единственный.

ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

ОДИН ИЗ САМЫХ ПРОТИВОРЕЧИВЫХ КВЕСТОВ ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ ПО МОТИВАМ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПРОТИВОРЕЧИВЫХ РАБОТ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ.



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акела»
- РАЗРАБОТЧИК: Electronic Paradise
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: www.hotel.akella.com



■ Автор:
VP.
vp@gameland.ru

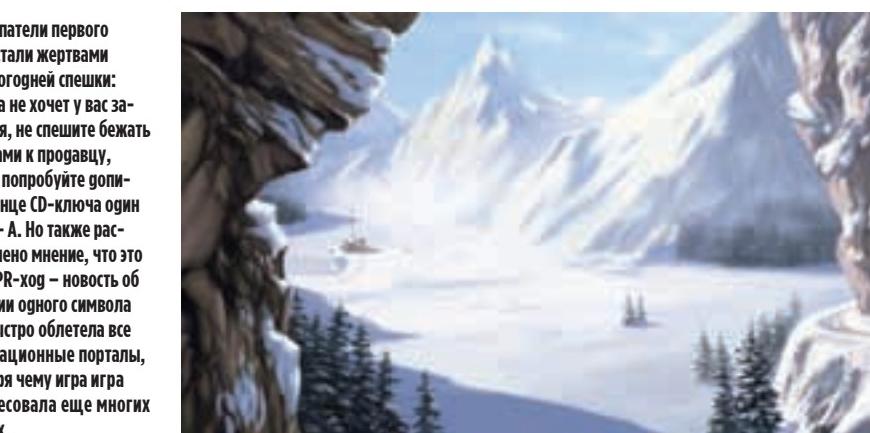
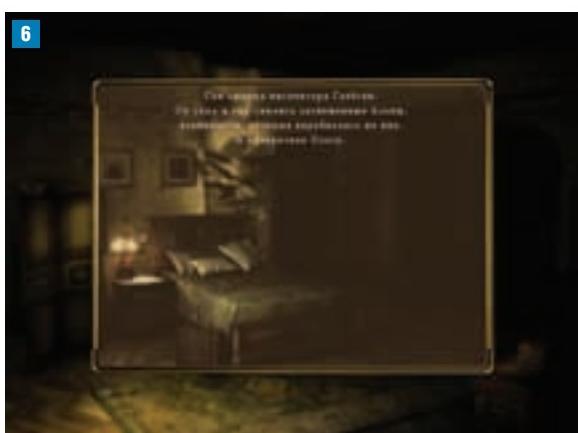


Создать отменный квест по детективному произведению – задача не самая простая. Хотя с первого взгляда все кажется проще некуда, ведь сам жанр располагает к сбору улик и перманентному опросу подозреваемых. На деле – работа достаточно сложная и неблагодарная. К примеру, маэстро Ли Шелдону это не удалось даже с третьей попытки, ведь он перепробовал массу вариантов, стараясь угодить всем и каждому: изменял концовки, вводил новых персонажей, разбавляя действие надуманными загадками. И все равно довольных компьютерными приключениями по мотивам книг Агаты Кристи в конечном итоге находилось не очень-то и много. Тем

интереснее творение Electronic Paradise – а вдруг у малоизвестной студии получится лучше, чем у маститых профессионалов? Рассмотрим все по порядку. Если вы читали книгу, и в курсе истории о не совсем удачной попытке инспектора Глебски отдохнуть в маленьком отеле вдали от цивилизации, то поначалу ваш взгляд наверняка будет останавливаться на всех без исключения деталях, вроде количества лыж, расположенных перед входом, облика персонажей, их одежды или реплик. Что-то соответствует оригинальному тексту, где-то есть ряд отклонений, но в целом Electronic Paradise неплохо потрудилась над самим отелем и его постояльцами. Прекрасно передана и атмосфера: это касается как

внешнего вида самого здания гостиницы, так и музыкального сопровождения, варьирующегося от гнетущих электронных композиций до залихватских гитарных заливов – в зависимости от текущей ситуации. Когда проходит эйфория от первой встречи, открываются глаза на недостатки. А их здесь немало. Поначалу видны только сущие мелочи: некоторые предметы не исчезают после того, как Глебски их уже положил в карман, нет возможности выбрать слот для сохранения игры (впрочем, если вы предпочитаете сохраняться через каждые 5 минут, то для вас это станет большой проблемой), так как придется различать сохранение исключительно по дате). Дальше – больше. Игра нередко

страдает от скриптовых ошибок – например, вы запросто можете намерто застрять из-за того, что ваш персонаж откажется продолжить разговор или самостоятельно прийти к логическим выводам, когда это необходимо по сюжету. И если не знать, что же на самом деле должно произойти, то можно до бесконечности кружить по красивым локациям в поисках правды. Однако есть и куда более существенные проблемы. Первая половина игры преподнесена с большой выдумкой, благодаря чему возникает желание передать пламенный привет Ли Шелдону и всем его переписанным сценариям со словами: «Учитесь, мистер Шелдон – вот как надо делать настоящие игры по книгам!». Загадки и го-



Поначалу взгляду попытается уцепиться за все детали, вроде количества пар лыж перед входом, внешнего вида персонажей, их одежды или реплик.

ловоломки не кажутся надуманными, наш герой не тащит в карман все, что плохо лежит, и берет только те вещи, которые действительно могут пригодиться в дальнейшем, а мини-игры вполне уместны и необязательны к прохождению (хотя действительно гениальная находка для жанра – почему раньше никто до этого не додумался?). И никаких выдуманных персонажей с таким подходом попросту не нужно – здесь вы их и не встретите. Казалось бы, вот он – идеальный квест по книге! Но чем дальше от начала – тем хуже, и в определенный мо-

мент хочется свой «привет» стыдливо забрать обратно. Большая часть загадок после первой трети игры на редкость банальны и сводятся к запросам «принеси-подай» да непродолжительным беседам со всеми посетителями отеля поочередно. Это могло бы понравиться, если бы диалоги оказались на порядок интереснее, а все происходящее не напоминало интерактивное кино. Ведь за исключением пары-тройки моментов ближе к концу игры, выбор ответа или вопроса редко влияет на ход сюжета – все уже определено заранее.

А окончание наступает и вовсе неожиданно. Если переходить к частностям, то разработчики умудрились вторую половину книги втиснуть в 15 (20 – если долго думать) минут игрового времени! Все бы ничего, да вот только именно вторая половина произведения более напряженная и интересная, ведь первая в основном дает присмотреться к самому отелю и постояльцам. К тому же, обещанная дополнительная концовка совершенно не шокирует. Более того – разочаровывает. Складывается впечатление, что она была добавлена исключительно для га-

лочки – вроде как обещали еще во время первых анонсов, так не отступать же от задуманного. Про концовку, на которую большая часть игроков наткнется при первом прохождении случайно, – лучше промолчим. Она оставляет добрый десяток вопросов у любого, кто не читал книгу, и является существенным недоразумением. Благодаря всему перечисленному, нынешний «Отель «У Погибшего Альпиниста»» оставляет противоречивые впечатления. Вроде бы, Electronic Paradise и старались, да вот только умудрились не выполнить столько обещаний (не будем акцентировать на них внимание – если интересно, почитайте превью) и так сильно смазать концовку, что поставить высокую оценку мы просто не имеем права.

7 Большинство персонажей крупным планом выглядят попросту безобразно – к примеру, миссис Мозес более-менее симпатична исключительно в статике. Гляди на неестественные движения ее губ и тела, вы наверняка решите, что она немножко не в себе.

8 Разработчики оставили массу сюрпризов, для получения которых придется изрядно потрудиться. А некоторым – даже проходить игру повторно. Проблема в том, что переигрывать ради этого захотят единицы.

ВЕРДИКТ 6.0

Плюсы +
Прекрасно передана атмосфера, практически все персонажи соответствуют своим описаниям, масса любопытных загадок.

Минусы -
Концовка получилась очень скомканной, большая часть обещаний разработчиков осталась не выполненной, чем ближе к концу игры – тем меньше интересных загадок.

Резюме
Печально, но получилось как всегда – масса надежд и море разочарований. А ведь до хита оставалось совсем немного.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

НАСЛЕДИЕ КАИНА: DEFIANCE

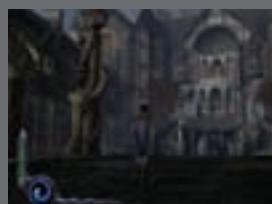
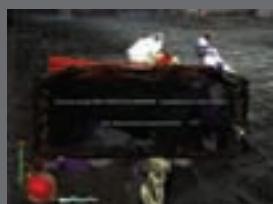


- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Legacy of Kain: Defiance
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: action
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 700 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descri&prod=legacyofkaindefiance

Перед нами пятая, заключительная часть историко-теологических изысканий вампира Каина и полудемона Разиеля в завораживающей альтернативной вселенной. Сейчас, через четыре с лишним года с момента выхода игры, плюсы необычного мира Носгот только очевиднее. Тем более что смотрится игра до сих пор весьма достойно. Головоломки, пластика сражений, дизайн – на высшем уровне. Удовольствие, конечно, здорово портят и ужасная «кинематографическая» камера, и ошибки, выкидывающие героев за край карты, и кажущееся однообразие лабиринтов в древних вампирских руинах. Однако разработчики постоянно вытаскивают из рукава новых тузов – их у создателей явно больше, чем должно быть в колоде! Локализаторы ограничились переводом меню и субтитров. Ни хорошего, ни дурного про их работу сказать не получается – она есть. Вероятно, это лучшая похвала. Когда есть возможность в реальном времени сравнить два текста и мелкие расхождения в них не вызывают тревоги или отторжения, это ли не лучшее свидетельство грамотного труда?

РЕЗЮМЕ

Завершение саги о вампирах Носгота, ознакомиться с которым обязан любой поклонник серии Legacy of Kain. На радость фанатам голоса героев переозвучены не были.

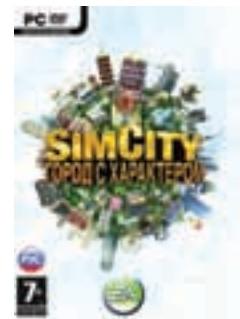


СИБИРСКАЯ ОДИССЕЯ



- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Siberian Odyssey
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: racing,special
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Mindscape
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Strass Productions
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1937

SIMCITY: ГОРОД С ХАРАКТЕРОМ



- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: SimCity Societies
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: simulation,life
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Tilted Mill
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: www.electronicarts.ru/games/12820,PC

Тундра, тайга, холод, собачьи упряжки и редкие животные – даже суровые педагоги не придерутся. В 2006 году французский путешественник Николя Ванье совершил переход на собаках от Байкала до Красной площади (со временем мягкой посадки Матиаса Руста всякий уважающий себя иностранец, отправляющийся в наше отчество, так и норовит завершить вояж у стен Кремля). Ванье станет нашим помощником, и мы тоже двинем на Москву. Выберем погонщика, собак, сани – и в путь. Впереди простенькие, не слишком разнообразные, миссии, зато ландшафт и погода меняются часто. Игруку предстоит погодить у местных жителей, которые все как один озабочены состоянием экологии русского севера, и многое повидать. Несколько разежут слух, когда сибиряк Пешков (видимо, потомок «буревестника революции») или шаман говорят на одном языке с нашим французом, но об этом забывешь, очнувшись в польнье, наткнувшись на медведя или начиняя замерзать. Хотя такое случается нечасто. Зима, скрип половьев, лай собак да крики погонщика.

РЕЗЮМЕ

Симпатичное развлечение для тех, кто все еще бредит романтикой севера и любит добрые, милые игры.



Годзаголовок «Город с характером» можно понять по-разному: «неподалеку, непокорный» либо «самобытный, уникальный». Ирония в том, что, как правило, первое значение включает в себя второе, а вот обратное необязательно. Тем не менее, Tilted Mill пошла путем номер два, сводя на нет ростки сопротивления. Благодаря усилиям создателей опытные игроки могут очень быстро обнаружить, что развиваться им вроде бы и некуда. То есть, вширь, конечно, можно, но подвластный социум сдался без боя. Зато к нашим услугам шесть ментальных «ресурсов» (творчество, духовность, знания и т.д.) и набор заточенных под них типов строений и видов поселений (религиозная коммуна, например). Произвольные сочетания допускаются. Качество русской версии – традиционное для всего, что гордо носит слово Sim в названии. Похвалить перевод за литературность не получится (не на чем ее демонстрировать было), поругать за кривизну – тоже. Местами проглядывает канцелярская сухость, возможно, это попытка передать стиль работы городской администрации.

РЕЗЮМЕ

Конструктор по мотивам знаменитого сериала. Напоминает ликбез «что с чем сочетается» из дамского журнала.



ХАРЛЕЙ-ДЭВИДСОН: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДОРОГ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Harley-Davidson: Race to the Rally
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing,motorcycle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision Value
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/Play Ten
РАЗРАБОТЧИК: Magic Wand
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 128 RAM, 4VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.playten.com/rus/publishing.php?page=47&view=95



При первом взгляде на игровой экран «Харлея» у зрителя вполне может вспыхнуть: «Да это же Road Rash!» Гонка на крутом байке в компании отморозков, смячные столкновения лоб в лоб со встречными машинами, нечестные приемы в отношении соперников. Колоритные заставки плюс весьма скромная графика. Хотя картинка Road Rash для своего времени (1996) была куда современней, чем угловатые виды «Харлея» для нынешнего. Мутные текстуры, топорные модели, непонятный ландшафт. Возможно, упростить изображение окончательно мешает развитие технологий? Геймплей, по сравнению с тем же Road Rash, тягуч, как «бульгум». Казалось бы, спидометр показывает полторы сотни километров в час, но ландшафт просто ползет навстречу. Не спасает даже нитро. Финты и победы премируются очками репутации, которые расходуются на тюнинг и покупку новых байков – естественно, «Харлеев». Переводчики отработали свой хлеб, подарили нам несколько русских фраз вроде «По встречной!» и перерисовав красиво выплачивающие на экран буквы слова «Авария!».

РЕЗЮМЕ

Приставка Value в названии зарубежного издателя указывает не на высокую ценность продукта, а на «бюджетный» сегмент рынка.



«ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ: НОВОГОДНЕЕ ИЗДАНИЕ»

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Heroes of Might and Magic: Holiday Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy,tur-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: 3DO
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 300 МГц, 128 RAM, 4 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: нет



Новый разговор о «Героях» – нечто среднее между приключением к святыне и полосканием белья. Всем уже, кажется, все известно и об игре, и о трудной дороге, пройденной локализаторами, которым уже довольно давно, лет пять назад, пришлось переделывать кое-что из своих же ранних наработок для первого сборника игр «героического» сериала (кстати, перевод «Платиновой серии» проходил под редакцией нашего Ильи Ченцова). С той поры «Бука» столько раз переиздавала первые четыре игры, что выпуск очередной компиляции стал чем-то вроде сакрального действия. Текущая приурочена к Новому году и включает в себя части с первой по четвертую со всеми дополнениями. По сути, это просто «Золотая серия на DVD: Герои меча и магии» в другом оформлении. Так что, если «Золотая серия» у вас уже есть, «Новогоднее издание» имеет смысл покупать разве что в подарок друзьям, если среди них еще остались неохваченные героманией. Ну и что, что Новый год уже прошел? Подарите на следующий – «Герои» не стареют!

РЕЗЮМЕ

«Герои Меча и Магии» уже превратились в легенду. Бесконечные переиздания – часть этой легенды.



PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: other,puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: D3Publishing/ValuSoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?prod=rzad=descr&prod=puzzlequest нет



Педкий пример удачного сочетания изначально слабых элементов: среднего качества истории, оформленной в духе JRPG-приключения, и рядовой забавы поклонников «игр для домохозяек». Со времен появления Bejeweled в казуальном поджанре «собери три в кучку» вышло много куда более привлекательных (графически) и сбалансированных вариаций. Конечно, соревнование с компьютерным противником разнообразит знакомый процесс, но Его Величество Случай вмешивается в драку несколько более бесцеремонно, чем хотелось бы рассчитывать. А сюжетная составляющая непонятно зачем мотает нас туда-сюда по миру весьма скромных визуальных достоинств. Хотя, как уже было сказано, вместе две части кажутся увлекательнее и когда надоедает одна, в дело вступает другая. Переодили игру старательно. Нашли подходящий шрифт, даже переозвучили вступительную историю и немножко исправили неохваченные героманией. Ну и что, что Новый год уже прошел? Подарите на следующий – «Герои» не стареют!

РЕЗЮМЕ

Борьба с силами зла методами «кофирных барышень». Только в Puzzle Quest: бородатая гномская женщина!



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. В сериале о приключениях Кaina и Razmela НЕ выходила игра с названием:
 1. Blood Omen: Legacy of Cain
 2. Legacy of Kain: Soul Reaver
 3. Soul Reaver: Blood Omen

2. Расставьте романы братьев Стругацких в порядке написания.
 1. «Обитаемый остров»
 2. «Трудно быть богом»
 3. «Пикник на обочине»

КУДА СЛАТЬ?

Ответы прсылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игра» до 20 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 04/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 01(250)

Андрей Чичвинцев
(г. Выборг)

Правильные ответы

- (2) От людей, инфицированных кровью демонов
 – (1) Одногоним

1. Кинематографическая камера во всей своей красе.

2. На стоянке зверей можно напоить, накормить, погладить и даже палку дать погрызть.

3. Спонсируемые British Petroleum ветряки бодро врачаются даже в замкнутом пространстве!

4. При включении «нитро» края экрана размазываются, делая происходящее еще более мутным.

5. Фотографию нашедшего хоть одно отличие в играх «Новогоднего издания» от предыдущих сборников мы с радостью опубликujemy в журнале.

6. Даже девочка-последователь в казуальной игре знает, что «таверна – не место напиваться до зеленых бесов!»

КОРПОРАЦИЯ Э.Л.И.Т.А.

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ЧУЖОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

ИЛЬЯ МУРОМЕЦ И СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Корпорация Э.Л.И.Т.А.
 ▶ ПЛАТФОРМА: PC
 ▶ ЖАНР: action-adventure
 ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
 ▶ РАЗРАБОТЧИК: Psycho Craft Studio
 ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
 ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
 ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ▶ ОНЛАЙН: www.nd.ru/elita



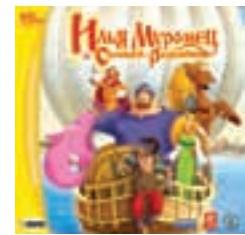
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Обитаемый остров: Чужой среди чужих
 ▶ ПЛАТФОРМА: PC
 ▶ ЖАНР: shooter.first_person.sci-fi
 ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
 ▶ РАЗРАБОТЧИК: Orion
 ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 100+
 ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
 ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ▶ ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=225



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Илья Муромец и Соловей-разбойник
 ▶ ПЛАТФОРМА: PC
 ▶ ЖАНР: adventure.third-person
 ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ▶ РАЗРАБОТЧИК: Pipe Studio
 ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
 ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
 ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ▶ ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/miurmez_i_sоловей



Голодно и опасно живется простым людям на планете Эклиптикс. С одной стороны – жестокий диктат власти имущих (корпорации Э.Л.И.Т.А.), с другой – недружелюбная природа. Так что человек остается или служить владыкам этого мира, подбирая крохи с барского стола, или идти в повстанцы. Не подумайте, никто нам не предлагает варианты карьеры, все получается само собой. В таком положении оказывается и наш герой-автомеханик: сначала он выбрал корпорацию, начал расти по службе, зашибать деньги и гонять на все более крутых роамерах (машинах), потом подался к революционерам и попытался все это совместить. За его нравственнымиисканиями можно даже проследить. Конечно, если хватит терпения, а его потребуется ох как много! Бесконечные катания по пустощам, однобразные гладиаторские бои и отстрел врагов (то повстанцев, то служащих корпорации) – вот удел того, кто захочет узнать, чем все это кончится. Зато после каждой миссии нас ждет комикс – волнующая встреча героя с кем-нибудь из начальства или с любимой девушкой.

РЕЗЮМЕ

Унылая и скучная игра о тоскливом и убогом мире, которую как-то разнообразят лишь взрывы да перестрелки.

1 Очень скромные пейзажи, а вместо роликов – ко-миксы. Интересно, откуда взялись такие системные требования.



2 Запрыгнув на голову этому дядке с волшебными ногами, можно залезть на верхние нары, а оттуда уже совсем просто вывалиться за край карты.

Много есть на свете шутеров из жизни супергероев да спецназовцев, поменьше – про снайперов, есть даже FPS-серии про индейцев. А вот чтобы нам дали играть за зека-сапера – это, кажется, в первый раз. Формально он тоже сверхчеловек – придуманный Стругацкими Максим Каммерер, но сюжетная начинка мелькнет в начале притиватом глав героя в стиле «Жиль-бына». Идея Стругацких авторы потеряли, а вот тяжеловесность осталась. И чужие здесь, увы, не те, что против Хищника.

РЕЗЮМЕ

Идеи Стругацких авторы потеряли, а вот тяжеловесность осталась. И чужие здесь, увы, не те, что против Хищника.

Идея сделать традиционный «русский квест» по мотивам приключений мульт-богатыря на практике оказалась еще более сомнительной, чем в теории. Можно вообразить себе батальную сцену сразу после вступительной, в которой богатырь додгняет разоряющую село банду во главе со знаменитым разбойником. Но чтобы Соловей равнодушно ждал под деревом, пока Илюша поднакопит «богатырской силушки»??? Такое трудно и представить, а когда видишь воочию, закрываются сомнения. Не дурят ли нашего брата игрока? От избытка ли творческой активности был выбран этот путь, или, скорей, от недостатка? Подозрения, к сожалению, только усиливаются при виде скучной анимации. Картины довершают неудачный подбор актеров и нерациональное использование экранного пространства. Слишком часто герой топчется на крошечном пятаке посреди совершенно неинтересных красот и далей. Вдобавок игра унаследовала от мультфильма недостатки сюжета и общий вяло-приключенческий настрой. Очередной пример забавы, сделанной «не хорошо, а вовремя».

РЕЗЮМЕ

Приличия требуют, чтобы любая крупная кинопремьера сопровождалась выходом игры. Приличия соблюdenы.

3 Писать субтитры «среднев-руссским» шрифтом авторы постеснялись. Может, и к лучшему. Ядовито-зеленые буквы с красным отсветом, как в меню, мало кто долго выдержит.



ТЕСТЫ:

- АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ СТАНДАРТА 5.1 • БЛОКИ ПИТАНИЯ 1000+ ВТ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ ВИДЕОКАРТЫ В БОРЬБЕ С CRYYSIS
- КОМПАКТНЫЕ НОУТБУКИ

Источник информации для техноманьяков

#02 | 48 | Февраль 2008

ЖЕЛЕЗО

В ЖУРНАЛЕ:
новости, обзоры,
тесты, помощь
и советы



67

УСТРОЙСТВ
В НОМЕРЕ

АКУСТИЧЕСКИЙ КОНЦЕРТ

Звук в трех измерениях

Моддинг Аквазефект своими руками
Ремонт Решаем проблемы с NFORCE3
Технология ADSL2

032-066

CRYYSIS ЖАНРА
свежие видюхи
в борьбе за FPS
ОДИН КИЛОВАТТ
новые стандарты
мощности
МИНИМАЛИЗМ
ноутбуки
малого формата

DVD в комплекте

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ
С 6 ФЕВРАЛЯ

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в арках, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



THE FAST & THE FURIOUS: DRIFT

Игра по мотивам культового фильма о стритрейсерах The Fast & the Furious, известного в России под названием «Форсаж», долго ждала релиза. На консолях гонка по фильму должна была выйти еще в 2003 году, но проект закрыли, и владельцы приставок увидели игру по TF&TF лишь три года спустя, когда ее выпустила Namco. Меж тем аркадный проект, разработанный уже американской компанией Raw Thrills, появился намного раньше, в 2004, а совсем недавно мы увидели версию, обновленную к выходу «Токийского стрикта».

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Raw Thrills состоит по большей части из разработчиков, трудившихся в Midway до тех пор, пока там не решили свернуть производство игровых автоматов. Ее возглавляет легендарный Юджин Джарвис, и он бог. Еще на заре индустрии он создал такие хиты, как Defender и Robotron 2084, а позже – Narc и Cruis'n. Сейчас он обычно пишет трехсторонний дизайн-документ, а потом доверяет разработку стоящей два миллиона долларов игры новому поколению специалистов, сам же следит, чтобы каждый аспект был сделан так, чтобы геймер хотел «платить доллар каждые три минуты». Джарвис говорит, что сейчас большинство игровых автоматов основано на популярных и старых лицензиях, потому что посетителям аркады нужно привлечь знакомых именем, потом он сам убедится, насколько хороша игра.

В общем, как можно догадаться, к одноименному фильму автоматы серии The Fast & the Furious никакого

отношения не имеют, вторая часть – Superbikes – вообще была про мотоциклы. Куда ближе им тот самый Cruis'n. Даже когда первый аркадный The Fast & the Furious трансформировали на Wii, название сменили на простое и четкое – Cruis'n. От киносериала на автоматах остались только название да тема незаконных гонок. Даже трассы на то, что можно было увидеть в фильме, совсем не похожи, может, только поездка по аэродрому напомнит «Двойной форсаж». Игравшие же в Cruis'n, наоборот, тут же заметят знакомые вещи. Вместо жестких гонок – веселые покатушки с прыжками на десять метров в высоту и дикие альтернативные маршруты (например, гонка по железной дороге рядом с поездом – хотя это, похоже, уже не экстрим). Вместо аккуратного управления – дерганные машины, напоминающие о гонках начала 90-х.

Несмотря на то что это аркадная гонка, все машины здесь лицензированы, а часть даже взята прямиком из фильма. Как и любой уважаю-



К фильму аркады The Fast & the Furious никакого отношения не имеют, куда ближе им оказался сериал Cruis'n.

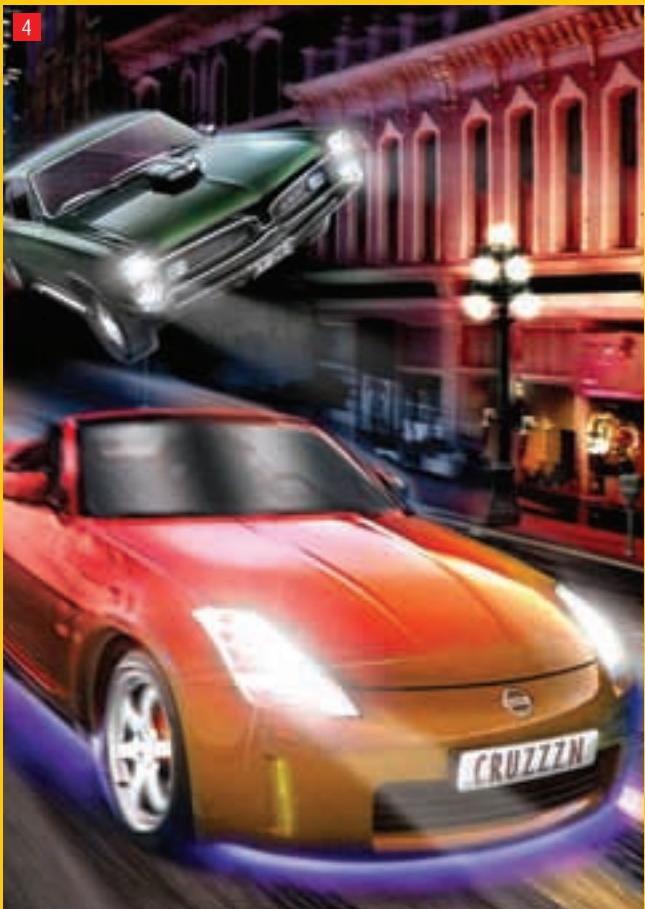


СКОРЕЕ В НОМЕР!

Следующей игрой Raw Thrills станет продолжение охотничьего симулятора Big Buck Hunter Pro, а потом RT выпустит некий проект студии Specular Interactive, о которой пока известно лишь то, что ее люди работали над HydroThunder, The Suffering и Metal Arms.

**ХОЧУ!**

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Там стоят спаренные автоматы The Fast & the Furious: DRIFT, оба поддерживают сохранение.



щий себя симулятор стритрейсинга, не обошелся The Fast & the Furious и без «прокачки» машин. Выбор запчастей невелик, и вдумчиво подбирать детали разработчики не заставляют – каждого из них хоть что-то, да увеличивает. Вот только платить за такие апгрейды приходится не игровыми деньгами, а живыми кредитами. Хотите поставить нитро – тридцать рублей в кассу. В игре все как в жизни – богатым достаются хорошие машины. Правдоподобно, конечно, но игрокам такая идея, по-моему, не понравится. Зато сохраняться, в отличие от большинства японских автоматов, можно бесплатно, и работает такой механизм даже в нашей с вами действительности. Чтобы создать профиль, нужно просто набрать на циферблате автомата десятизначный код и ввести свое имя. Все рекорды и покупки после этого записываются в память автомата и живут до тех самых пор, пока администрация захочет не решить сбросить настройки. Вот только работает такое сохранение исключительно в рамках одного зала игровых автоматов. С карточками было бы все-таки проще.

Но все это было и в оригинальной The Fast & the Furious 2004 года. Что же авторы добавили в новой версии игры? Выбор карт теперь шире: к двенадцати старым трекам добавилось семь новых, проложенных по дорогам Японии. В отличие от уровня прошлой игры, новые локации почему-то не делятся по сложности,

и проходятся все довольно просто. Широкие дороги, большие прыжки и полностью разрушаемое окружение – вот главные особенности новых карт. Врезаться во что-то здесь почти невозможно – бронированная машина может проторанить даже огромные колонны храма. Увеличили в этой версии и автопарк: теперь автомобилей не 17, а 29. В остальном же игра почти не изменилась. По сути, автомата уже почти четыре года, игра устаревает. Да и регулярно встречающиеся баги на пользу ей не идут: после безумных трамплинов машина периодически влетает в невидимую стену, окружающую дорогу, и мгновенно выбрасывается назад.

Заглавие Drift игра совсем не отрабатывает. Если на старых картах дрифтовать еще нужно, новые запросто проходят и без этого. Да и враги здесь особенной угрозы не представляют. Отстающим в игре прибавляется скорость, так что отстать, равно как и вырваться вперед, почти невозможно. Игру это значительно упрощает, но интересней она от этого не становится.

При всем при этом Drift сейчас одна из топовых гонок, к ноябрю '07 продали 3500 автоматов, и это означает. Фанатам фильма аркаду советовать глупо: ничего общего с фильмом она не имеет. Для любителей же беззаботно покататься есть куда более интересные Outrun 2 и Chase HQ 2, а лишь возможность сохранения привлечь игроков совсем не просто. **СИ**

1 Хотя название в логотипе и переведено на японский, в странах Азии автомат еще не выходил.

2 По ходу игры учитывается, как часто игрок использует дрифт и прыгает на трамплинах. После заезда все это переводится в очки.

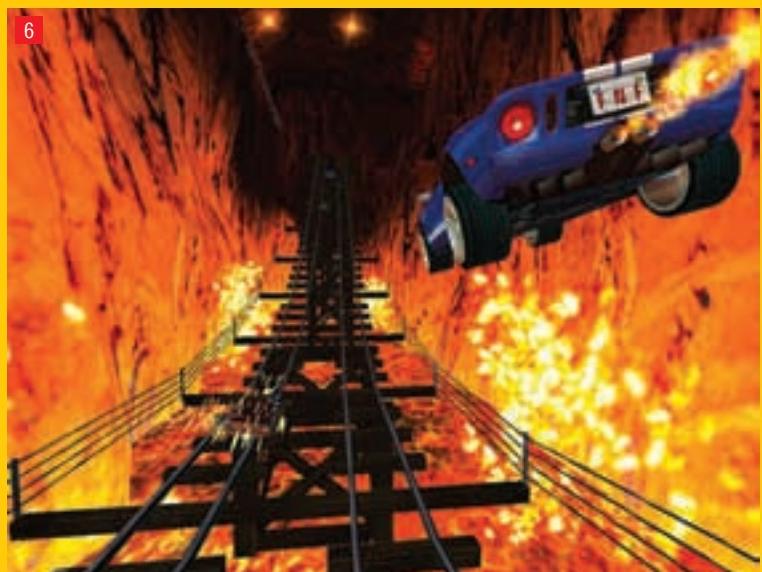
3 В отличие от фильма, в игре локации выглядят по большей части солнечными и жизнерадостными.

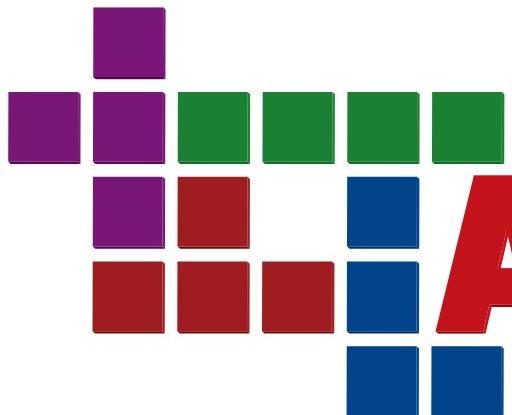
4 Нелегкая судьба закинула аркадный сериал и на Wii.

5 The Fast & the Furious – одна из немногих современных гонок, в которых отвратительно выглядят даже модели машин.

6 Реализм в игре охотно отдается в углу зрелищности. Какая разница, что в фильме не было мостов над лавой? Так же весел!

Первым делом в глаза бросается большой выбор карт: к двенадцати старым трекам добавилось семь новых, проложенных по дорогам Японии.





**GAMELAND
AWARD**

**ЕДИНСТВЕННАЯ
В РОССИИ НАРОДНАЯ
ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГР**

**ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ВЫБИРАЕШЬ ТЫ**

Подробности на www.gameland-award.ru

The background of the image consists of a grid of overlapping squares in various colors, including blue, green, red, and purple. The squares are tilted at approximately a 45-degree angle and overlap each other in a staggered pattern across the entire frame.

2008

НОВОСТИ MMORPG



1 Second Life клонируют в России?

Игрокам придется поработать и в нашей реальности.

Продюсер и владелец кинокомпании Top Line Group Сергей Грибков («Личный номер», «Код апокалипсиса») и гендиректор «Норильск-Телекома» Сергей Кузнецов готовы создать российский аналог социальной MMORPG Second Life (<http://www.secondlife.com>) – сообщает портал «Вебпланета».

Первая часть проекта под рабочим названием «Наш новый мир» будет запущена не позднее начала 2009 года, а вторая часть – в 2009 году. Инвестиции в проект составят около \$20 миллионов.

Условно-бесплатный «Наш Новый Мир» будет основан на клиент-серверной модели. Сейчас идет выбор разработчика программы. «Проведены первые переговоры. Это будут самые сильные разработчики в России, а может, и в Европе», – сообщил Сергей Кузнецов RBC Daily. В свою очередь, Сергей Грибков называет игру «совершенно другой средой», отличающейся от Second Life: в ней предполагаются миссии, которые надо будет выполнять в реальном мире (!).

Планы создателей «Нашего нового мира» амбициозны – уже первая часть игры должна собрать аудиторию в 1 миллион геймеров в возрасте от 15 до 45 лет. Соответственно, прибыль от релиза первой части «Нашего нового мира» составит около \$5 млн и выше «за счет продажи

дополнительных гаджетов, артефактов и мерчендайзинга», – пояснил г-н Кузнецов.

Для продвижения нового проекта Top Line Group снимет полнометражный фильм с бюджетом около \$5 миллионов, сюжет которого будет перекликаться с «Нашим новым миром». Картина появится в прокате перед релизом первой части новой MMORPG.

2 EverQuest в Бразилии под запретом

Однако играть в него все-таки можно.

С 18 января в двух штатах Бразилии вступил в силу запрет на продажу EverQuest и Counter-Strike, как игр, «плодящих насилия и вредящих здоровью пользователям», – сообщает портал Gotfrag (<http://www.gotfrag.com/cs/story/41252>).

История началась еще в октябре 2007 года, когда Карлос Альберто Симоес, судья штата Gerais, официально запретил Counter-Strike и EverQuest на том основании, что эти популярные игры провоцируют «нарушение общественного порядка и являются угрозой для демократического государства, закона и общественной безопасности».

Федеральное агентство по защите потребителей Procon три месяца никак не реагировало на вынесенное решение и только сейчас разослали магазинам, интернет-кафе и игровым клубам требование в кратчайшие сроки выполнить постановление суда. Все копии «нехороших» игр

должны быть удалены с жестких дисков, а коробки с играми... высланы в Министерство юстиции Бразилии.

Невыполнение этого распоряжения влечет штраф в \$3 тысячи в день и возможное закрытие торговой или игровой точки.

Бразилия во многом похожа на Россию – суровость законов смягчается их избирательным выполнением. Так что пару дней спустя бразильские власти, опасаясь исков со стороны Sony, Electronic Arts, рядовых геймеров, владельцев торговых точек и игровых клубов, дали задний ход. Один из государственных юристов Бразилии Антонио Карлос де Лима объясняет: «Игры Counter-Strike и EverQuest запрещены к распространению в нашей стране. По закону вы не можете распространять, покупать и продавать эту игру. Но, что важно, никто не запрещает вам в нее играть. Это ваше личное дело».

Представители EA заявили, что прежде чем подавать встречный иск, дождется официального уведомления о запрете своей продукции.

Sony же пока никак не отреагировала на решение бразильских властей (EverQuest в Бразилии далеко не так популярен, как CS).

3 Darkeden Online: встречаем... Изгнанников

Две старые расы каким-то образом породили новую.

Появление Изгнанников (Ousters) в Darkeden Online (<http://www.joymax.com/darkeden>) смахивает на

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Юлия, 21
Москва
Ищу: Парня
«Ты such A LADY but I'm dancing like a...»
Руками: 8.00 баллов

Российская компания «Мамба» (<http://www.mamba.ru>), известная по сервису знакомств, готовит к запуску... MMORPG наподобие Second Life. По информации портала Roem.ru, условно-бесплатная игра будет называться Mon Amour (<http://monamour.ru>). Президент «Мамбы» Никита Шерман подтвердил факт начала разработки и сообщил о планируемом релизе в начале 2008 года. Схожесть с Second Life он считает приблизительной, так как в новой игре у геймера будет понятная цель – поиск тех, с кем можно познакомиться в реальности. Партнер «Мамбы» по Mon Amour – известный разработчик онлайновых игр «Территория Г», где ранее работал г-н Шерман.



Funcom сообщила о задержке до 20 мая 2008 года выхода Age of Conan: Hyborian Adventures (<http://www.ageofconan.com>), возможно, самой красивой, «взрослой» и brutalной MMORPG на рынке. Разработчикам понадобились два дополнительных месяца на «доводку» игрового мира и стресс-тесты, которые позволят оценить надежность игровых серверов и программных решений.



«Новый Диск» и NCsoft Europe заключили договор, по которому российская компания получила эксклюзивные права на издание Richard Garriott's Tabula Rasa (<http://eu.rgrtr.com/en/>) на территории России, стран СНГ и Балтии. Игра уже поступила

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

в продажу, причем не только в джевел-упаковке, но и в коллекционном DVD-издании с бонусами – письмо генерала Бритиша, коллекционная пластиковая карта активации, плакат с картами локаций, эксклюзивный внутриигровой контент и т.п. Рекомендуемая цена – около 700 руб.



Корейская Blueside, выпустившая для Xbox 360 Action/RPG *Kingdom Under Fire: Circle of Doom* (<http://www.kufcod.com>), сообщила о начале разработки для той же вселенной многопользовательской Action/RTS (MMOARTS) *Kingdom Under Fire: Dominion*. Теперь мир *Kingdom Under Fire* будет значительно расширен за счет новых территорий, персонажей и сюжетных линий. Релиз *Kingdom Under Fire: Dominion* для PC и Xbox 360 состоится не ранее 2009 года.



Отечественная компания Innova systems 16 января этого года отметила день рождения RF Online Россия (<http://www.rfonline.ru>): первый российский сервер этой MMORPG был запущен год назад. За это время зарегистрировано более 300 тысяч аккаунтов, установлено два контентных обновления с новыми территориями, уровнями развития, монстрами и предметами. Количество серверов возросло до семи, специально для игроков RF Online Россия работает сервер голосовых коммуникаций TeamSpeak, проведен клубный турнир и множество конкурсов. В ознаменование годовщины все, кто зарегистрирован в RF Online более полугода и играет по сей день, получили внутриигровые подарки. А 26 января прошел массовый сбор «старожилов» RF Online в комплексе «Винзавод» – индивидуальные приглашения получили более 500 геймеров.

5



успешное завершение генетического эксперимента – новый update обогатил эту бесплатную «зампирскую» MMORPG расой полулюдей-полувампиров. Разработчики из Joymax характеризуют новую расу как весьма привлекательную – это отличные маги класса Summoner, способные вызывать «сущность» любой из четырех стихий (Огонь, Вода, Земля и Ветер), или сильные воины с доступом к уникальному типу оружия – мечам Chakrams. Также в последнем обновлении Joymax сделали поклон в сторону новичков – все, кто зарегистрируется на новый аккаунт, получают двухнедельный бонус к скорости прокачки персонажа. Обратите внимание – прежде чем скачивать свежий клиент Darkened Online, необходимо обзавестись универсальным ID (он пригодится и для Silkroad Online) на сайте Joymax (<http://www.joymax.com>).

■ *The Legend of Cronous: шестое дополнение*

«Ложная MMORPG ищет геймера со старым компом...»

Малайзийская условно-бесплатная 3D MMORPG *The Legend of Cronous* (<http://global.cronous.com>), которая знакома азиатским геймерам уже не первый год, обновила свою глобальную английскую версию дополнением Episode 6: Typhon's Return. Legend of Cronous весьма три薇альна – действие разворачивается в фэнтезийной вселенной, густо заселенной монстрами; игроки могут выбирать из четырех классов – Fighter, Magician, Valkyrie и Savage. Желающие приобретают бонусные предметы за реальные деньги при помощи карт предоплаты Cherry Credits (<http://www.cherrycredits.com>).

Особенностью у *The Legend of Cronous* немного. Во-первых, это быстрая прокачка персонажа, нехарактерная для азиатских MMORPG (60-й уровень за три дня), и возможность «забывать» ненужные умения. Во-вторых, система улучшения оружия: используя Smelting Stones, найденные в ходе боя или квеста, любое оружие можно наделить уникальными свойствами. Кроме этого, из монстров-боссов можно выбирать специальный Growth Item, улучшающий характеристики персонажа.

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

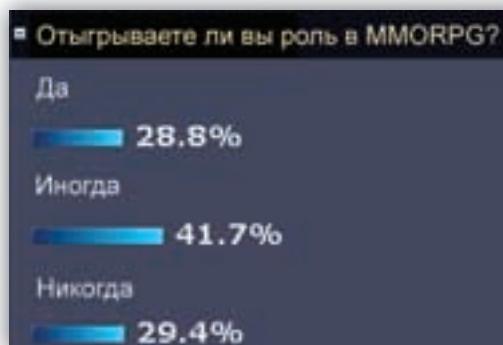
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Pirates of the Burning Sea	http://piratesoftheburningsea.station.sony.com	8.4
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.2
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.1
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1

Опрос общественного мнения



Каверзный вопрос – занимаетесь ли вы «самым важным делом» в MMORPG? В смысле – отыгрываете ли взятую на себя роль?

Скажем, если вы играете за женского персонажа, то ведете диалоги в женском роде, а если у вас под контролем темный эльф, то «по определению» не навидите светлых собратьев?

Увы, менее трети геймеров (28,8%) честно выполняют заветы разработчиков и сценаристов ролевых игр. Большинство (41,7%) снисходит к отыгрышу роли лишь время от времени, когда этого требуют обстоятельства, игровой момент или конспирация.

Остальные 29,4% никогда не делают этого. К сожалению...

Источник: MMOSITE.com, опрошено 7 707 человек

и добавляет давним-давно назревшую возможность проводить осады замков в любое время.

Многим пригодится и ряд новых опций по управлению аккаунтом: переход с сервера на сервер, изменение имени и пола персонажа.



6



Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ЭТО ВОЛШЕБНОЕ СЛОВО – MASSIVE!**

ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НАЧАЛАСЬ С ПРОТИВОБОРСТВА ИГРОКА И АИ. ВСКОРЕ ЧЕЛОВЕКУ ЗАХОТЕЛОСЬ СРАЗЬТЬСЯ НА ВИРТУАЛЬНОМ ПОЛЕ С СЕБЕ ПОДОБНЫМИ – ПОЯВЛЯЛИСЬ ТАБЛИЦЫ РЕКОРДОВ И МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ. ОДНАКО, ВЕНЦОМ СТРЕМЛЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА К ИГРЕ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ СТАЛИ ИГРЫ ЖАНРА MMORPG.



Традиционно, практически все компьютерные игры оцениваются по таким показателям, как графика, звук, удобство интерфейса, играбельность. В зависимости от жанровой принадлежности, каждую игру начинают оценивать и по ряду других параметров: если для симулятора это будет реалистичность, то для какого-нибудь квеста – логика и качество головоломок. Поскольку жанр, который я собираюсь рассмотреть, содержит в своей аббревиатуре три волшебные буквы «RPG», разумно было бы сравнить игры этого жанра с другими компьютерными RPG-шками. Для CRPG традиционно важны такие вещи, как сюжет, мир, персонажи, атмосфера. Я не стану оперировать какими-то условными цифрами и оценками; я просто скажу, что ни один из существующих мультиплееров по этим показателям не может даже сравниться с хорошим синглом. Даже продвинутый в этом плане Guild Wars смотрится откровенно бледно рядом с заслуженными старыми шедеврами в жанре CRPG, такими, как Baldur's Gate или Planescape. Можно сколько угодно рассуждать о богатейшем мире World of Warcraft, история которого пишется уже более десяти лет. Можно бесконечно приводить в пример атмосферные, красиво прописанные квесты в Lineage 2. Помню, начиная очередного своего темного эльфа, я попробовал почитать, что же говорят мне НПС из нубской деревни – так там целый фэнтезийный роман! Ну или по крайней мере сборник рассказов. Чего стоило одно только задание на профессию Paulus Knight'a – персонажу нужно было смастерить себе гроб, потому, что настоящий рыцарь должен быть готов встретить смерть в любой момент. Однако, все эти красавицы от сценаристов ни в коей мере нельзя назвать сю-

жетом, миром и атмосферой. Мир и атмосфера – это то, что тебя окружает, что привлекает твоё внимание, что бросается в глаза. Если в сингле вокруг тебя надменные эльфы, сварливые гномы, благородные короли и каровые бандиты (можно наоборот), то в MMORPG кругом одни NaribaTeJlb'и, орущие «go pvp n00b slab0!!!» или «zaimi 100k plz otdam». При должном уровне фантазии можно вообразить, что это трактирные зидиры или попрошайки на рыночной площади, но черт побери, у меня столько фантазии нет! Вот и получается, что читать длинные телеги от NCSoft, вложенные в уста неигровых персонажей, просто бессмысленно. Они банально не вписываются в окружающую действительность, созданную игроками. Если я хочу окунуться в атмосферу волшебного средневековья, я даже не посмотрю в сторону мультиплеерной игры, а запущу старый добрый сингл. Честное слово, я бы без колебаний зашвырнул в мусорное ведро ту игру, где торговец-NPC на рынке выдал бы мне что-нибудь вроде: «wts sls*tsu+12 pm te azar». Хотя пора бы уже сделать качественную сингловую траш-RPG, гротескно рисующую все проблемы мультиплеера – поучительно было бы. Так и вижу – поверженный в заключительной схватке злодей судорожно вцепляется пальцами в инкрустированную адамантину и рубинами рукоять меча; кровь струится по его доспехам, лениво капает на пол. Него дай подносит закованную в перчатку руку к ране – кровь выходит толчками, струится меж пальцев. Злодей смотрит на свою окровавленную руку, с удивлением сознавая, что эта кровь – его собственная. Единственная кровь, увидеть которую он был не готов. Он, на пути к своей цели утопивший в чужой крови десятки городов, сотни и тысячи деревень, отнявший

несчетное количество жизней. Его тепло медленно оседает – как-то нехотя, как будто всё еще не верит в своё поражение, в свою смерть. Голова съезжает на бок, исполненный яростного пламени взгляд тускнеет, теряет силу. И вместе с последним вздохом с уст его срывается предсмертное проклятие: «nu vse сука molis izpauay adres tebe ne zhit». Несмотря на многие параллели с single player RPG, многопользовательские RPG имеют с ними не более общего, чем с танковыми симуляторами. Суть таких игр нужно искать в первой букве аббревиатуры – M, значит «Massive». Massive – это не просто много. Это настолько много, что количество играющих в пределах одной вселенной людей уже переходит в новое качество, становится определяющей величиной для этой игры. Для одиночной игры может быть важен сюжет, квесты или персонажи. Многопользовательскую RPG «делают» играющие в неё люди. Ищущим романтики дальних странствий в волшебные миры и эпических битв с драконами больше подойдут одиночные CRPGшки. MMORPG же – нечто совершенно иное. Это игра в социум. В наше родное общество, общество начала XXI века.

Игра в социум. Не в горы и реки, не в замки и города, не в мечи и луки, не в космические корабли и далёкие звезды, не в эльфов, гоблинов и драконов. Игра в социум. В общество. Произнесем это еще раз для того, чтобы попытаться осознать, что же это значит. MMORPG – это игра в классовые и расовые конфликты, игра в слуг и господ, игра в генералов, капитанов и солдат. Игра в дружбу и предательство, игра в радости и обиды, игра в месть и в благородство. Игра в трудную однообразную работу, от которой, тем не менее, получаешь настоящее удовлетворение.

Взять тот же безумный кач в L2, фарм освоенных рейдов в WoW, культивирование астероидов в Eve – это ни что иное, как монотонная механическая работа. Мы возвращаемся домой из школ, институтов, с заводов, из офисов, включаем компьютер, подируем интернет, идем выполнять ту работу, которую выбрали себе сами. Зайдя в игровой чат или скайп, приветствуем своих вольных и невольных коллег. Мы действительно рады видеть их онлайн – в той же мере, в которой мы не рады видеть осточертившие уже лица коллег по «цивильной» работе.

MMORPG – это общение. Это тусовка, это компания, это хобби. Это клуб по интересам. В конце девятнадцатого века общество собиралось в салонах, ужинало и танцевало вальс. В конце двадцатого века молодежь приходила на рейв-пати. Сегодня часть прогрессивного общества вечерами собирается в Гиране, на центральной площади.

MMORPG – это социум. Это не эскализм, не возможность пожить другой жизнью – на тех же правах эскалистам можно было бы назвать мужиков, проводящих каждые выходные на рыбалке, или людей, увлекающихся джазовыми танцами. Рыбаки утром в субботу загружают в жигулёвник свои удочки, приманку и водку. Линди-хопперы по выходным собираются в арендованных клубах, где для них играют джазмены, или специально подготовленные DJ ставят им свинговую музыку. А мы вечерами, возвращаясь с работы, включаем компьютер, подируем интернет и встречаемся в любимой игрушке, сопровождая своё появление онлайн сакраментальной фразой, нашим девизом, нашим паролем для доступа в этот замкнутый мирок. Мы заходим и говорим: «hi, clan!», предвкушая еще один замечательный вечер.

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

PixelJunk Monsters ★★★★☆

Жанр: strategy, real-time | Издатель: SCE | Разработчик: Q-Games | Размер: 60 Мбайт | Зона: | Цена: 170 руб.

PSN ИГРА

Когда-то создатели сериала PixelJunk (кстати, первый блин – PixelJunk Racers – у них вышел комом) пожаловались прессе, что хоть они и души не чают в стратегиях в реальном времени, жанр этот непопулярен среди японских геймеров. Как мы теперь уже можем увидеть, разработчики смогли найти выход из ситуации: PixelJunk Monsters представлена в известном среди PC-геймеров поджанре Tower Defense. Суть игры на первый взгляд проста: игрок управляет воаждем маленького племени, который защищает свою деревню от набегов кровожадных монстров, пожирающих ее жителей. Для этого необходимо строить различные защитные башни – от примитивных, с лучниками, до дующих лазерных турелей. Вот уже и проглядывается хардкорная сущность игры – башни строить нужно не абы как, а учитывая, во-первых, слабые стороны монстров (они, к счастью, не лезут беспрерывно, а накатывают волнами – и только по определенным маршрутам, которые игроку приходится вычислять), а во-вторых – быстро тающий бюджет. Ресурсы сыплются из убитых монстров, их в игре всего два типа – монеты,

на которые собственно и строятся башни, и голубые камни, необходимые для апгрейда и расширения функционала. В одиночном режиме игры два десятка локаций, открывающихся в заданном порядке. Все они поделены на три группы по уровням сложности, и уже на последних из «легких» игроку придется сильно постараться, чтобы показать достойный результат. Пройдя уровень, не потеряв ни единого жителя деревни, увидите радугу: определенное количество таких радуг необходимо для открытия более сложных уровней в данной группе. В стремлении наоткрыть «всего и побольше» приходится лезть на штурм раз за разом, методом проб и ошибок стараясь вычислить оптимальную стратегию – это, признается, немного раздражает. Ситуацию спасает кооперативный режим, в нем два игрока управляют, соответственно, двумя персонажами, с раздельными денежными запасами, но общей суммой камней. Специально для со-оп прохождения разработчики ничего выдумывать не стали, и уровни, казавшиеся буквально непроходимыми ранее, вдвоем проходятся на ура.



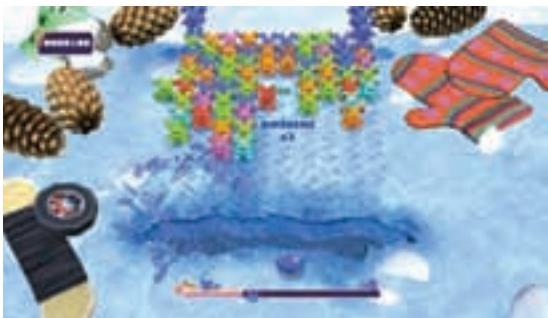
Boogie Bunnies ★★★★★

Жанр: special,puzzle | Издатель: Sierra Online | Разработчик: Artech Studios | Размер: 65 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

XBLA ИГРА

Танцующие зайцы ровными рядами приближаются к обрыву. Увлеченные ритмом лесных звуков, разноцветные ушастики (помимо ушей ничто не выдает их родства с этими животными, но все же уши в зайцах главное) совсем не смотрят под ноги и не замечают грозящий им опасности. Только герой может им помочь: метко пулья трусишком через тот же обрыв, игрок должен составлять одноцветные ряды из трех или более танцоров, чтобы те с шумом и спецэффектами покидали танцплощадку. Boogie Bunnies, на первый взгляд, мало чем отличается от других убийц рабочего настроения в офисе. Круглые зайцы напоминают разноцветные шарики, а элополучный обрыв служит лишь еще одним предостережением: ходы надо планировать заранее, слишком близко танцовров подпускать нельзя, всегда лучше иметь готовое «запасную» брешь в длинноухих рядах. Но ведь простые шарики из прочих пазлов никогда бы не пустились всей компанией в пляс, а вот эти – это могут! И если ухитритесь выбрать ряд аккурат в момент изящного пируэта, очков подарят куда больше. Помимо лесных локаций встречаются и другие, причем зайки

обязательно меняют наряды в соответствии с каждой переменой мест. На этом, увы, разнообразие заканчивается, начинается рутинна. И тут снисходит озарение: по бокам танцующей колонны остается свободное пространство, куда также можно заплыть лоупоухого зверя. Только так можно добраться до самых дальних рядов, где обычно скапливаются кролики одного цвета. В то же время, модели самих локаций всегда одна, а значит, на последнем уровне работают все те же уловки, что и на первом. Для тех, кого это не останавливает, кто готов к гипнозу и зайчикам расцвеченному в глазах, предусмотрен «бесконечный» режим. В нем выраженного финала на уровнях нет и предсмертный танец будет длиться до тех пор, пока из-за вашего просчета зверушки не свалятся в пропасть или вас не оттащат от телевизора близкие по достижении результата в несколько миллионов очков. Найдутся и другие одиничные режимы, есть даже мультиплеер, но уж если вы нашли время для Boogie Bunnies – идите до последнего. Кто знает, быть может, именно ваша усидчивость побьет все рекорды здравого смысла?



PlayStation Store

Демоверсии:

- Devil May Cry 4, 639 Мбайт
- MX vs. ATV Untamed, 715 Мбайт
- The Club, 1,7 Гбайт

Дополнения:

- Folklore: Create A Creature winner add-on pack, 28 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: Oasis Song Pack (Don't Look Back in Anger, Live Forever, Wonderwall), \$5.49 или \$1.99/шт.
- Stranglehold: map-pack add-on, \$14.99
- Need for Speed ProStreet: Premium Car Bundle 1 add-on pack, \$5.99
- Need for Speed ProStreet: Premium Car Bundle 2 add-on pack, \$5.99



Devil May Cry 4 Demo
639 Мбайт

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- Turning Point: Fall of Liberty, 1,24 Гбайт
- Devil May Cry 4, 612 Мбайт
- Beautiful Katamari, 432 Мбайт

Дополнения:

- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2: co-op Collection, 800 MP
- Rock Band: downloadable songs (Coheed and Cambria «Ten Speed (Of God's Blood and Burial)», Rush «Working Man», Smashing Pumpkins «Siva»), 160 MP/шт.
- Guitar Hero III: Classic Rock Track Pack (Boston «Peace of Mind»; Foreigner «Juice Box Hero»; Journey «Any Way you Want it»), 500 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack 1...Hair & Feathers anyone?, 90 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack 2...Animal Adornments, 130 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack 3...Hats Galore, 150 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack 4...Mask or Accessory-eyes, 130 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack 5...Weird & Wonderful, 100 MP
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom: Accessory Pack...ALL SETS COMBINED, 500 MP
- Virtua Fighter 5: Item Pack 3, 200 MP



Turning Point: Fall of Liberty Demo
1,24 Гбайт



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2: co-op Collection
800 MP

Новости

Появились слухи о грядущем масштабном расширении европейских XBLA Video Marketplace. Их источником послужила Орла Шеридан, менеджер из ирландского отделения Microsoft, заявившая, что компания имеет конкретные планы по увеличению архива – базы с нынешними 30-40 наименованиями до 400 уже в ближайшие недели. Британское отделение Microsoft подтвердило информацию о скором появлении новых фильмов, однако само это немаленькое число комментировать не стало.

Разработчики популярного онлайнового шутера Warhawk объявили, что в готовящемся патче 1.3 будут добавлены 50 эмблем и 20 раскрасок для летательных аппаратов. Чтобы заполучить их, был устроен конкурс, победители которого теперь хранят на видном месте по призовой статуэтке ограниченного издания.

Продажи песен для музыкальной игры Rock Band превысили рубеж в два миллиона копий. В то время как аналогичная цифра для Guitar Hero III составляет пять миллионов, становится очевидно, что скачиваемые за деньги игровые дополнения стали серьезным рынком сбыта для музыкальных компаний, о чем не преминул заявить представитель MTV Van Гоффлер.

Кои продолжает выпускать игры серии Dynasty Warriors с потрясающей скоростью, однако теперь они, похоже, решили порадовать геймеров кое-каким разнообразием. Неотвратимое сезонное расширение Samurai Warriors 2: Xtreme Legends будет выпущено в Японии исключительно для Xbox Live Marketplace по цене 2400 Microsoft Points.

Конами выпустила вот уже второй патч для своей многострадальной футбольной игры Pro Evolution Soccer 2008. В то время как первый помогал справиться с жуткими тормозами лишь владельцам HD-телеvisorов

Алексей «Zergling6» Косожихин Zergling@gmail.com

ров, новый гаst поиграть спокойно и обладателям устаревшей бытовой электроники.

Epic Games и Microsoft Game Studios подтвердили, что на ближайшее будущее не запланировано никакого нового скачиваемого контента для позапрошлогоднего хита Gears of War. Возможно, это преображает более тщательную поддержку Unreal Tournament III.

Все хорошее когда-нибудь кончается. Разработчики Folklore, регулярно снабжающие игроков свежим контентом, решили с этим завязать. Последние два вышедших дополнения – Nightmares and Visions of the Tower – объявлены завершающими. Новых не будет.

Компания Chair – разработчик Undertow – объявила о начале работ над игрой по мотивам популярной научно-фантастической книги «Игра Эндера» (Ender's Game) Орсона Скотта Карда. Автор книги подтвердил, что он уверен в успехе этого дела. Игра (так же, как и Undertow) будет работать на движке Unreal Engine 3.0 и выйдет и для XBLA, и для PSN.

В середине января праздник пришел на улицу игроков в Call of Duty 4: Modern Warfare – этот шутер наконец смог сбросить Halo 3 с пьедестала самой популярной в сети Xbox Live. Однако праздник оился неголо – неделю спустя Halo 3 смогла оправить и вновь заняла насыщенное место.

Разработчики Super Street Fighter 2 Turbo: HD Remix испытывают некоторые трудности с установленным Microsoft лимитом на максимальный допустимый объем для XBLA-проектов (150 Мбайт). Справы, перерисованные для высокого разрешения «не помещаются». Моментально появились слухи, будто для XBLA выйдет урезанная версия, в то время как полную получат только пользователи PlayStation Network.

Things on Wheels

XBLA АНОНС

Жанр: racing.arcade.3D | Изатель: SouthPeak Interactive |
Разработчик: Load | Дата выхода: лето 2008 года

Алексей «Zergling6» Косожихин



В мае прошлого года компания Load портировала для XBLA свой дебютный проект – Mad Tracks. Несмотря на интересную задумку и разнообразный дополнительный контент, оценки эта незамысловатая гонялка на радиоуправляемых машинках получила весьма различные – от радостно восхваляющих до откровенно разгромных. Со своим новым проектом старая команда решила пройти по уже проторенной дорожке, исправив по пути старые ошибки. Поможет им в этом издательская компания SouthPeak Interactive, зарекомендовавшая себя выпуском множества относительно малоизвестных игр на различных платформах. К слову, этот проект для них будет первым опытом работы с XBLA, так что на него возложены определенные надежды. Игра, незамысловато названная Things on Wheels, эксплуатирует идею своего предшественника. Основное нововведение – нелинейная структура гоночных треков. Геймеру будет дана возможность самостоятельно прокладывать свой маршрут через освещенные неоновыми лампами комнаты гигантского дома, лавируя между предметами домашнего быта – столами газет, носков и прочими пылесосами. От умения правильно этот самый маршрут выбрать и будут зависеть шансы на победу. Обещается большая интерактивность – видимо, прокладывать путь к финишу можно будет и силой. Работники Load уверяют, что пытаются привнести в гоночный жанр что-то действительно новое. Надеемся, им это удастся, и Things on Wheels суммет выделиться на фоне прочих «хороших гонок на радиоуправляемых машинках». Мы также желаем разработчикам немного разнообразить свои идеи и выбрать в качестве следующего проекта, к примеру, авиасимулятор с радиоуправляемыми самолетиками.



РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:

- Judge Dredd, £3.49
- Jet Moto 2, \$5.99
- Fade to Black, £3.49
- Motorhead, £3.49
- Theme Hospital, £3.49

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

- Super Street Fighter II: The New Challengers, Super Nintendo, 800 WP
- 1080 Snowboarding, Nintendo 64, 1000 WP



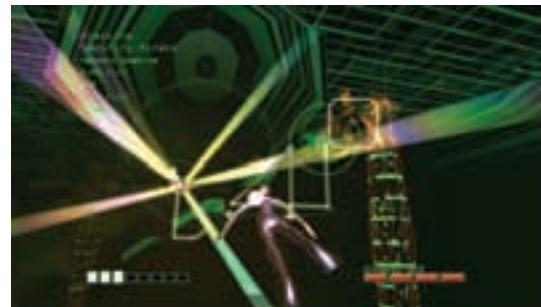
Rez HD ★★★★

Жанр: shooter.rail.music | Изатель: Q Entertainment | Разработчик: HexaDrive / Q Entertainment |
Размер: 110 Мбайт | Зона: **ALL** | Цена: 800 MP

Евгений Закиров zakirov@gameland.ru



Для многих Rez в свое время не стал откровением. Как и в случае со Space Channel, творение Тецу Мидзугути имело мало общего с популярным, бытующим представлением о видеоиграх, и обещанный создателем «музыкальный» игровой процесс представлял интерес лишь для узкого круга эстетов, сторонившихся жанровых определений и готовых принять любые свежие идеи. Шесть лет назад Rez вышел на PS2 и Dreamcast, но не забыт до сих пор. Сегодня он предстает перед игроками в полном HD-великолепии, с функцией музыкальной вибрации и, разумеется, с обязательной системой достижений (achievements). Для тех, кто хочет посмотреть, как выглядел Rez в оригинале, в главном меню прислан режим Original. Однако использовать его предлагается на свой страх и риск. Недаром для HD-версии переделали игровую графику, добавив деталей, подняв разрешение и включив поддержку широкоформатных экранов – Rez в оригинале на современном телевизоре смотрится ничуть не лучше, чем любые другие игры ушедшего поколения. Основа игрового процесса осталась без изменений. С виду это по-прежнему рельсовый шутер с безумной психоделикой вместо графики и несмолкающей гипнотической музыкой. Каждый выстрел по движущимся объектам здесь сопровождается звуком ударных, которые самовольно, без дополнительной подготовки со стороны игрока, сливаются в музыкальный ритм и образуют более-менее сносную аранжировку. Специально для Rez HD вдобавок была придумана система «повторов», позволяющая сохранять наиболее музыкальные свои путешествия и обмениваться ими с друзьями. Первое прохождение не займет много времени. Пять основных уровней могут быть дополнены бонусами за заслуги в той или иной области, но все эти дополнения растигнут удовольствие максимум на час-полтора. Впрочем, к Rez HD захочется возвращаться снова и снова, и свою десять долларов игра отработает сполна. Достигнет ли путешествие музыкального Будды, стреляющего в противников лазерами, вершин Lumines Live! – вопрос открытый. Дополнительные уровни не помешали еще ни одному шутеру, но когда речь идет о крайне необычной «живой классике», стоит подумать дважды.



За стильной картинкой Rez HD нет музыкального конструктора. Вопреки раскожим мнениям, это всего лишь рельсовый шутер с сильно завышенной ролью музыкальных элементов. Выглядит стильно – песней сопровождается каждое действие, и сама игра проходит словно по нотам, но... все-таки это только шутер. И возможность скачать Trial-версию (кстати, в ней доступны и обычный, и HD-режимы) – лучший способ выяснить, готовы ли вы с этим смириться.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



Last.fm: бесплатная музыка для всех

Last.fm (<http://www.last.fm>) – популярный муз-ресурс категории Web 2.0 – запустил новый сервис, пользователям которого могут слушать и скачивать музыкальные файлы совершенно бесплатно. «Благотворительность» стала возможна благодаря партнерству с четырьмя ведущими звукозаписывающими лейблами – Universal Music Group, Sony/BMG, Warner и EMI. Денежные вопросы по лицензионным отчислениям независимым лейблам и артистам администрации Last.fm будут решать самостоятельно, не залезая в карманы пользователей. Благотворительность? Отнюдь, зарабатывать предполагается на... гигантских объемах трафика и рекламы, которые будет потреблять сообщество меломанов, привлеченные бесплатной музыкой. Напомним, что Last.fm была приобретена CBS Corporation в мае прошлого года. Президент CBS Лесли Мунвс утверждает: «Нам ясно, что сообщества, построенные на огромном объеме информации, создают большой трафик и, соответственно, доход. Мы приобрели Last.fm, потому что музыка – один из лучших способов отстроить сообщество в Интернете. Введение такого сервиса на Last.fm поможет ему расширяться и развиваться».

Теперь о ложке дегтя в бочке меда. Новый сервис находится в стадии тестирования, и до его завершения пользоваться им могут только избранные – жители Германии, Великобритании и США. Впрочем, эту проблему несложно решить с помощью анонимайзера (загляните, например, на http://www.freeproxy.ru/rv/free_proxy/cgi-proxy.htm). Еще одно ограничение – трек можно прослушать не более трех раз. Впрочем, администрация обещает очень скоро снять все препоны и открыть доступ к музыке для всех.

Вслед за Web 2.0 в Интернете появится Web 3.0

Европейские исследователи, с 2006 года работающие над проектом создания пользовательских беспроводных сетей WiP, предложили концепцию Web 3.0, пишет научно-популярное издание Physorg (<http://www.physorg.com>). Если идея будет реализована, даже малоопытные пользователи Сети смогут объединять свои каналы связи, а также развертывать беспроводные локальные сети.

Понятие Web 3.0 практически не пересекается с популярной концепцией Web 2.0, предлагающей, что пользователи сервиса сами создают контент, обсуждают его, оценивают и им управляют. Многие интернет-ресурсы, использовавшие традиционные возможности Web, в последние годы перешли на технологии, ассоциирующиеся с Web 2.0.

Новая же концепция подразумевает разделение личности пользователя и его IP-адреса, так как в беспроводной сети один и тот же пользователь может часто менять свой адрес. Таким образом, данные будут доставляться пользователям, перемещающимися из сети в сеть все время по разным маршрутам.

Проект состоит из трех частей – пользовательских приложений, протоколов маршрутизации и физической реализации технологий. В настоящее время Web 3.0 обкатывается в лабораториях. Совмещение отдельных его элементов в единый продукт запланировано на 2009 год, сообщает Internet.ru (<http://www.internet.ru>).

«Имхонет» рекомендует игры

Социальная сеть персональных рекомендаций «Имхонет» (<http://www.imhonet.ru>) начала «ра-

ботать» с играми. В базе <http://games.imhonet.ru>

насчитывается более шести тысяч игр от примерно 700 разработчиков. В самое ближайшее время будет запущен механизм автоматического обновления, позволяющий пополнять базу как разработчикам игр, так и самим пользователям.

С помощью игрового раздела «Имхонета» можно не только создавать персональную коллекцию игр, но и выставлять им оценки. Что, в свою очередь, позволило ранжировать игры по ряду показателей – «Самые популярные», «Самые неоднозначные», «Самые высокооцененные» и «Пользователям интересно». Особый интерес для ностальгирующих геймеров представляет хит-парад «Лучшие игры 20-го века». Он, надо признать, получился адекватным, хотя и несколько однобоким – лидируют исключительно проекты, вышедшие в 1999–2000 годах. В частности, самой популярной игрой (по числу голосов) оказалась Diablo 2, которому «дышил в затылок» Heroes of Might and Magic 3, Counter-Strike и Quake 3 Arena. А наивысшие средние оценки заслужили Planescape: Torment, Metal Gear Solid и The Longest Journey.

Зарегистрированные пользователи «Имхонета» могут выяснить, кто из друзей и знакомых играет в конкретную игру, познакомиться с геймерами, которым нравятся те же игры, книги и фильмы. «Компьютерные и мобильные игры – это огромная индустрия. Ежегодно выпускаются тысячи новинок на любой вкус, в которых крайне сложно сориентироваться. Поэтому рекомендательные сервисы по играм не менее актуальны, чем по литературе или кино», – уверяет стратегический директор «Имхонета» Андрей Акопянц.

В Рунете с ноутбуком: общение, почта и блоги

Портал Webinform (<http://webinform.ru>) представил результаты проведенного Intel исследования предпочтений пользователей ноутбуков в девяти европейских странах (Великобритания, Германия, Испания, Италия, Польша, Россия, Франция, Чехия и Швеция). Нас, конечно же, в первую очередь интересуют цифры, характеризующие соотечественников: 72% россиян, владеющих ноутбуком, считают себя опытными или квалифицированными пользователями PC (70% таковых среди мужчин, 50% – среди женщин) и лишь 3% причисляют себя к новичкам.

Россияне используют ноутбук в первую очередь для работы. Однако стоит им выйти в Интернет, как на первом месте оказывается общение: 89% владельцев мобильных PC хотя бы раз в день заглядывают в электронную почту или различные блоги.

Каждый третий российский респондент не может расстаться со своим ноутбуком даже на отдыхе. При этом 86% российских пользователей заявили, что могут пожертвовать чем-то – например, просмотром любимой телевизионной программы или использованием посудомоечной машины в течение целого года, лишь бы иметь возможность пользоваться ноутбуком. При выборе ноутбука российские потребители уделяют основное внимание таким характеристикам, как:

- 1) Время автономной работы. 40% ответивших хотели бы увеличить время автономной работы использующихся ими мобильных ПК.
- 2) Энергосбережение – 91% уделяют большое внимание энергосберегающим функциям ноутбуков (85% – в целом по Европе)
- 3) Улучшенные мультимедийные функции:

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Что читать?»

http://community.livejournal.com/dto_chitat



Кому читать/писать:

тем, кто готов советовать до уыр зачитанные книги.

Сообщество читателей в такой стране, как Россия, по определению должно быть активным. Коллективный блог ««Что читать?»» – наглядное тому подтверждение: более 13 тысяч участников, столько же читателей и почетное пятое место (из 210 тысяч сообществ) в рейтинге «Популярных сообществ» на Яндексе.

Обсуждают тут все – и новинки больших издательств, и сетевые романы. Как говорит администрация, «здесь пишут о том, что любят, и любят то, о чем пишут». Те, кто затрудняется с подбором книг, может здорово сэкономить, не покупая плохие книги. Впрочем, бдительность терять не надо – среди многочисленных постов встречаются и чисто рекламные. Однако их немного – модераторы не дремлют.

Помимо советов читатели найдут в ««Что читать?»» немало полезного: адреса основных книгохранилищ в Сети или сотни ссылок на аудиокниги, «чтение» которых не портит глаза.

«Штуки»

<http://community.livejournal.com/shuki>



Кому читать/писать:

тем, кто обожает экстремальный креатив и зоркий смех.

Право слово – об этом сообществе невозможно сказать лучше, чем это сделали его организаторы. Давайте процитируем: «Мы окружены вещами. Мы в плену у них. Зеркало, отражающее нас с утра, настолько идеально, что нам советовано за свое изображение. Про надменность хромированного блеска машин нечего и говорить. Совершенство, которого нам не достичь. Но есть и другие вещи.

Те, при виде которых мы непроизвольно издаем первобытный клич «какая штука!» Про себя или вслух выдыхаем продолжительное «вай!».

Недоумеваем, как раньше до этого не додумались. Улыбаемся. И очень хотим такую». Конец цитаты. Креатив – это и в самом деле очень интересно и очень смешно. Если «Штуки» вам по каким-то причинам не хватит, загляните на родительский <http://www.omani.ru> – там продолжение...

Comic Strip in Russian

http://community.livejournal.com/ru_comicstrip



Кому читать / писать:

тем, кто хочет и умеет «поднять тонус» словом.

Признаюсь честно, это забавное сообщество «клигнаторов» – мое самое любимое на сегодняшний день. Открыл я его для себя сразу после Нового года и теперь заглядываю сюда весьма часто. Поскольку рассматривание местных комиков серьезно поднимает настроение, а мне это очень нужно – зима наступила, уже хочется солнца. Увлечение Comic Strip по-русски разделяют более 10 тысяч человек – сообщество, как и «Что читать?», входит в десятку «Популярных сообществ» на Яндексе. Что касается контента, то тут вы найдете переведенные на русский язык английские полосы комиксов для взрослых с сайта Wulf & Morgenthaler (<http://www.wulffmorgenthaler.com>). Все переводы сопровождаются тгами на постоянных героях (бобер, озабоченный сосед и т.п.) и ссылкой на английский оригинал, чтобы желающие могли обсудить точность передачи юмора, трансляцию идиом и т.п.

Мини-игры. Наш выбор

МИНИ-ИГРЫ, АДРЕСОВАННЫЕ HARDCORE КАЗУАЛАМ!? МОЖЕТ ЛИ БЫТЬ ТАКОЕ? – УДИВИТЕСЬ ВЫ. ЗАПРОСТО – ДЛЯ ПОБЕДЫ В ЭТИХ ФЛЭШКАХ НЕОБХОДИМО БЫСТРО ДУМАТЬ, НЕ ТЕРЯТЬ ОРИЕНТИРОВКУ И, КОНЧНО ЖЕ, ТОЧНО ОПЕРИРОВАТЬ МЫШЬЮ. КСТАТИ, ДВЕ ИГРУШКИ OT SKUNK STUDIOS МОЖНО СКАЧАТЬ И ИГРАТЬ В ОФЛАЙНЕ.

SPACE ACE

<http://www.onlinegames.com/spaceace>

Space Ace – многопользовательская забава, где автоматически сводят на битву соперников со всего мира. Задача игрока – провести корабль по лабиринту с низкой гравитацией так, чтобы не разбиться и собрать больше «кругляшков», чем противник. Награда за победу – прибавка к рейтингу.



GUTTERBALL 2

<http://games.skunkstudios.com/games/gutterball2>

Gutterball 2 от Skunk Studios получил в 2004 году престижную награду – RealArcade Sports Game of the Year. Это действительно замечательная реализация боулинга – красочные дорожки, мультиплер, понятная «физика» шаров и кеглей, элементарное управление. Что еще нужно для хита?



QBEEZ

<http://games.skunkstudios.com/games/qbz>

Еще один мегахит от Skunk Studios, второй по популярности после Gutterball 2. Это грозный описанный timekiller по мотивам Lines – мы удаляем огненчатые кубики наперегонки с тающим лимитом времени, отведенным на очистку уровня. Совет: не забывайте про кнопки для «поворота» поля.



TABLE TENNIS

<http://www.miniclip.com/games/table-tennis-tournament/en>

Все очень реалистично: для удара не надо щелкать кнопками – достаточно уважить «грызуна» в правильном направлении. Так, чтобы ракетка отбила или подкрутит шар. При зажатой Z или X удар получится высоким или, соответственно, низким. Ну а побег – это выход в финал чемпионата.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 77 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +6 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(49 тыс. записей/день, -10 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(36 тыс. записей/день, +7 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, +1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(5 тыс. записей/день, -1 тыс.)
7.	LoveTalk	http://italk.ru	(4 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(4 тыс. записей/день, -1 тыс.)

пользователи всех участвовавших в опросе стран высказали заинтересованность в функциях HD-DVD и Blu-Ray, но наибольший интерес к ним проявила именно Россия – около 86% опрошенных хотели бы смотреть высококачественные фильмы на своих ноутбуках.

Онлайновые игры – сотни миллионов MMO-геймеров

Результаты исследования компании comScore (<http://www.comscore.com>) показали, что в онлайновые игры в настоящее время играют не менее 217 миллионов человек во всем мире (не считая тех, кто играет через MMO-клиенты, не заходя на веб-страницы).

По данным же независимых исследователей из DFC Intelligence (<http://www.dfcint.com>), в 2006 году объем мирового рынка онлайновых игр составил \$4,5 миллиарда. А к 2012 году, по оценкам аналитиков, он вырастет более чем в 2,5 раза и достигнет \$13 миллиардов.

Больше половины доходов от онлайновых игр в настоящий момент приходится на массовые многопользовательские игры (massively multiplayer online games), основным же источником дохода пока является подписка на игры. При этом эксперты DFC Intelligence прогнозируют, что к 2012 году доля казуальных игр (которые обладают достаточно простыми правилами и не требуют от пользователя хорошего владения компьютером) будет расти, а выручка от рекламы и продажи дополнительных возможностей и предметов сравняется с выручкой от подписки.

Согласно экспертным оценкам, объем российского рынка онлайновых игр в 2007 году составил около \$80 миллионов, большинство отечественных поклонников онлайновых

игр – студенты 18–25 лет, тратящие на этот вид развлечения более трех часов в день, уточняет портал «Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>).

MySpace пришел в Россию

В середине января крупнейшая в мире социальная сеть MySpace открыла свой русскоязычный портал – <http://ru.myspace.com>. В глобальном MySpace зарегистрировано свыше 300 миллионов учетных записей, что примерно в 20 раз превышает мировую аудиторию LiveJournal и почти в 100 раз объем всей русскоязычной блогосферы.

MySpace – это настоящий гигант. По данным популярного счетчика Alexa, ресурс уступает по трафику только таким монстрам, как Yahoo, Google, YouTube, Live.com и MSN. Не доверяя Alexa, некоторые аналитики поднимают MySpace до второго места.

Тем не менее, как сообщает Lenta.ru, в нынешнем виде ресурс малопривлекателен для российских пользователей и выглядит, прямо скажем, страшновато. Кое-где встречается не переведенный текст, а переведенный подговаривается под длину английских слов (чего стоит оранжевая кнопка «РЕГИСТР-Я!»). Извиняет это безобразие лишь то, что портал пока находится в состоянии бета-теста.

Одна из самых сильных сторон MySpace – ее музыкальная составляющая. Портал использует множество независимых исполнителей для того, чтобы продвигать и продавать свою музыку. Увы, даже половина этого потенциала на MySpace Russia пока еще не реализована, а место российских знаменитостей закреплено за виртуальной британской группой Gorillaz... **СИ**

Бесплатная браузерная игра номера

«Воплощение»

ВЕРДИКТ
6.5

ЖАНР:

РАЗРАБОТЧИК:

ОНЛАЙН:

фэнтези MMORPG
Neokortex/IC

<http://www.incarnation.ru>

«Воплощение» – многопользовательская ролевая игра в фэнтези-антураже, выполненная по технологии Macromedia Flash. В основе MMORPG оригинальная идея Андрея «Кранка» Кузьмина: игрок контролирует не одного персонажа, а бессмертную сущность – Рога.

Как же это реализовано? В отличие от многих проектов, герой «Воплощения» и стареет, и окончательно умирает. Смерть неизбежна – в бою ли, добывая Славу, или просто от старости. Чтобы после этого Рог не прервался, надо обзавестись семьей и потомками – т.е. «родить» детей. Один из детей, по выбору геймера (щелчок по иконке с короной рядом с именем), станет новым «главным персонажем» и вступит в наследование Рогом. Соответственно, теперь о мастерстве игрока судят не по абстрактному «уровню» персонажа, а по количеству поколений (уровень Poga).

Идет дальше. Чтобы завести наследников, двум персонажам требуется вступить в брак, для чего необходимо накопить 850 единиц Славы в боях или «Свершениях» – игровых квестах. Параметры и условия детей зависят от родителей, поэтому

к выбору невесты/женника следует подходить тщательно. Чат всегда наполнен со-общениями типа: «Ищу мужа-воина...» или «Где господа, которым нужна жена-боец...». Таким образом, обычный для онлайновых игр флирт – важная и неотъемлемая часть развития.

История свершений каждого персонажа хранится в Летописи рода наряду с именами детей, жен и любовниц. Генеалогическое древо рода строится автоматически, оно отражает прогресс игрока и показывает его связь с другими родами.

Теперь самый необычный момент – когда создается новый персонаж, он не возникает из пустоты, а «вселяется» в ребенка одной из игровых семей, созданных другими игроками. Персонаж-ребенок покидает семью, чтобы основать свой род, но генеалогия всегда поможет вспомнить о своем происхождении. Так возникают понятные социальные связи, логично перетекающие в создание игровых кланов и сообществ.

В остальных аспектах «Воплощение» не выпадает из общего ряда браузерных MMORPG – 10 игровых классов (войн, боевой мат и т.д.), четыре десятка «Свершений» (на начальном этапе), немало разновидностей чудовищ-NPC и несколько тысяч предметов, включая обычные, магические вещи Прародителей и эпикомплекты. Увы, кастомизация персонажа никакая, боевку отличает наличие тактического режима, в котором могут одновременно сойтись до десятка игроков. При всей привлекательности игровой идеи, «Воплощение» пока не впечатляет – лаги, сбои, отсутствие приличной анимации. Впрочем, сейчас идет бета-тест, и не доделки еще простили.

Доступ к «Воплощению» бесплатен, заработка компании-разработчика будет зависеть от желания пользователей купить дополнительные возможности. Бизнес-план проекта впечатляет – со второй половины 2008 года игра станет приносить до 300 тысяч долларов в месяц, для чего у «Воплощения» должно быть порядка 400 тысяч пользователей. Реально ли?

Peer-2-Peer – «Каждый каждому»



Автор:
Дмитрий Тутыхин



В нынешний век, время бурного развития информационных технологий, человеческая потребность в информации становится все больше и больше. Чтобы удовлетворить эту потребность, люди прибегают к самым разным способам поиска информации. Кто-то покупает лицензионные носители данных, кому-то лицензия не «по карману», и они прибегают к помощи торговцев пиратской продукцией, а некоторые «выкручиваются» из этой ситуации при помощи глобальной сети Интернет и её развитых сервисов, в частности файлообменных сетей.

Давайте для начала разберемся, как функционируют файлообменные (или, как их еще называют, пиринговые) сети, а также посмотрим принципиальные отличия архитектуры peer-2-peer и клиент-серверной, используемой большинством приложений в сети Интернет. Большинство сервисов Интернет и различных сетевых приложений построены на архитектуре, именуемой «клиент-серверной». Эта архитектура подразумевает наличие центрального сервера, который обрабатывает запросы клиентов-пользователей. У клиент-серверной архитектуры есть несколько недостатков. Например, основная нагрузка при обработке запросов ложится на сервер, следовательно, к серверам предъявляются высокие требования по производительности. А во-вторых, при выведении из строя центрального сервера все пользователи будут не в состоянии добиться от него каких-либо ответов на посланные запросы и останутся ни с чем – то есть, сеть, построенная таким способом, неспособна без нормально работающего сервера. Это подразумевает расходы на обеспечение безопасности этого сервера, подчас, очень внушительные. Сервисов, построенных на рассматриваемой архитектуре, великое множество: WWW, Email (SMTP/POP3), FTP, Telnet. К преимуществам клиент-серверной архитектуры относится построение клиента, переносящего все задачи по обработке информации на сервер («тонкий» клиент). Очень часто (если не всегда) процессорное время на компьютерах клиентов просто тратится впустую. Многие пользователи не придают этому значения. Если учесть, что таких компьютеров великое множество, то, сложив их производи-

тельность, мы получим цифру, соизмеримую с производительностью современных суперкомпьютеров. Также на компьютерах пользователей имеется много неиспользуемого дискового пространства. Объединив пространства разных пользователей, можно получить ни с чем не сравнимое по объему хранилище информации. Идея пиринговых сетей состоит в том, что каждый участник этой сети является и клиентом, и сервером одновременно. Пиринговые технологии дают возможность создавать сети, в которых каждый из клиентов является как поставщиком ресурсов, так и их потребителем. Казалось бы, зачем нужны P2P-сети, если на клиент-серверной технологии можно построить нечто похожее? Например, вешая на клиентскую машину различные сервисы, подобные тем, что работают на серверных машинах? Но тут возникает множество проблем. Например, проблема динамических IP-адресов. Множество пользователей-клиентов работают в Интернете посредством dial-up-соединения по коммутируемым линиям. При этом они получают динамически выделенные для них IP-адреса из спула адресов провайдера. Таким образом, чтобы найти нужную машину, необходимо точно знать этот IP-адрес. В пиринговых сетях, в отличие от клиент-серверных, эта проблема решена. Итак, каким образом установлены файлообменные сети?

Машины в пиринговых сетях могут функционировать, связываясь друг с другом. Клиентская машина может посыпать запросы на предоставление определенной информации другим машинам в рамках сети, получать эту информацию, а также отдавать запрошенную другими компьютерами информацию. У такой сети также есть недостатки: например, любой член сети не может гарантировать своего постоянного присутствия и волен входить или выходить из сети в любой момент времени. Но так как файлообменные сети очень велики, то при исчезновении источника информации есть большая вероятность нахождения в сети компьютера с необходимыми данными.

Кроме децентрализованных пиринговых сетей, существуют так называемые гибридные сети, в которых имеются сервера, используемые для координации работы, поиска или предоставления информации о существующих машинах се-

ти и их статусе (on-line, off-line и т. д.). Гибридные сети сочетают скорость централизованных сетей и надежность децентрализованных благодаря гибридным схемам с независимыми индексационными серверами, синхронизирующими информацию между собой. При выходе из строя одного или нескольких серверов сеть продолжает функционировать. А как же возникли пиринговые технологии? Обратимся к истории их возникновения и развития.

Исторический экскурс

В конце 1998 года восемнадцатилетний бостонский студент Шон Фэннинг по прозвищу Napster начал разработку программного обеспечения для своего нового проекта. Идея этого проекта родилась в университете общежитии при общении с такими же меломанами, как Шон. Суть этой идеи заключалась в том, что всем участникам, подключенным к Интернету, нужно было «расшарить» (открыть доступ к определенным файлам) папки с музыкальными композициями на своем компьютере. Также для облегчения поиска этих музыкальных композиций весь их список хранился на центральном сервере, а сама процедура поиска осуществлялась с помощью программы-клиента, которую должен был скачать каждый участник сети. Возможность бесплатного и простого получения интересующих композиций быстро обрела популярность, и по мере роста числа пользователей Napster и предлагаемых к обмену MP3-файлов привлекательность сети только возрастала. Но через несколько лет сеть Napster пришлось закрыть из-за непрекращающегося потока исков от RIAA, о которой мы еще поговорим.

Популярность пирингового обмена стала очевидной, и последователи Napster принялись за создание новых сетей, стремясь превзойти творение Фэннинга в удобстве использования, разнообразии доступных для обмена данных и защищенности от внешнего воздействия. В частности, в середине марта 2000 года в Интернете появилось программное обеспечение пиринговой сети Gnutella, основанной на новой идеологии. В отличие от Napster, Gnutella не требовала наличия центрального сервера – вернее, функции сервера, обслуживающего запросы небольшой группы пользователей, мог выполнять компью-

тер любого участника пирингового обмена. Таким образом, блокировать работу сети отключением одного единственного сервера стало невозможным.

Вскоре довольно серьезную конкуренцию Gnutella'е составила голландская технология FastTrack. Так же как и Gnutella, технология FastTrack не нуждалась в центральном сервере. Особенность этой технологии заключалась в том, что в качестве локальных серверов выступали не любые, а наиболее мощные машины, подключенные к этой сети, что значительно ускоряло её работу. Также FastTrack позволяла объединять базы данных различных пиринговых сетей, тем самым существенно расширяя список доступных для скачивания файлов. С помощью данной технологии было построено множество сетей, например: Morpheus, Grokster, KaZaa и т.д.

В 2001 году американский программист Брэйн Коэн создал протокол, на котором строилась самая популярная в нынешнее время пиринговая сеть BitTorrent. Принцип работы данного протокола состоит в том, что файлы передаются не целиком, а частями, причем каждый клиент, получая эти части, в это же время отдает их другим клиентам, что снижает нагрузку и зависимость от каждого клиента-источника и обеспечивает избыточность данных. Перед началом скачивания клиент подсоединяется к трекеру, сообщая ему свой адрес и хэш-сумму запрашиваемого файла, а в ответ получает адреса других клиентов, скачивающих или раздающих этот же файл. Далее клиент периодически информирует трекера о ходе процесса и получает обновленный список адресов. Клиенты соединяются друг с другом и обмениваются сегментами файлов без непосредственного участия трекера, который лишь регулярно обновляет информацию о подключившихся к обмену клиентах и другую статистику.

Peegаты
Выше упоминалось про RIAA, что это такое? Recording Industry Association of America – ассоциация индустрии звукозаписи Америки. Это торговая группа, представля-

ющая интересы звукозаписывающих компаний. По утверждениям RIAA, их целью является защита интеллектуальных прав по всему миру. Эта группа является кошмаром многих меломанов и участников реег-2-реег сетей, она подала в суд более 26 тыс. исков на людей и организации, нарушившие, по их мнению, интеллектуальные права, распространяя контрафактные аудиофайлы. Конечно, сложно спорить с тем, что ассоциация борется за правое дело, но подчас она выбирает не лучшие методы борьбы. Наиболее эффективный метод борьбы с пиратством в пиринговых сетях придумали и запатентовали два корейских инженера. Суть метода заключается в том, что создается копия музыкальных или видеофайлов с фальшивым содержанием. У пользователей просто-напросто теряется интерес к скачиванию после 3-4 «фальшивок». Но именно фальшивое содержание заставляет задуматься о law-мерности такого метода. В качестве «фальшивки» часто рассылают рекламу, что с недавних пор попадает под антисламерские акты, которые призывают поставщиков информировать потребителей о содержании товара. Существует и метод обхода при помощи специального программного обеспечения, которое делает цифровые «отпечатки» файла. Т.е. выбирается определенная комбинация байтов, веро-

ятность повторения которой в двух разных файлах довольно низкая, затем они сравниваются друг с другом. Кроме этого, RIAA разрабатывает ряд программ, функционирование которых тоже не очень-то вяжется с законодательством многих стран. К примеру, программа, которая блокирует компьютер на некоторое количество времени при попытке загрузить композицию из пиринговой сети. Или творение, которое иначе как «тroyanom» не назовешь – при попытке скачать файл программа перенаправляет пользователя на ресурс, где его можно купить легально. Существует и другое программное обеспечение сомнительного с точки зрения закона содержания. То есть RIAA действует по методу «клип клином вышибают». Не так давно в США была осуждена супружеская пара за то, что, по сути, на их компьютере были найдены копии дисков, склеенных супругами абсолютно легально. Таким образом, получается, что подавляющее большинство пользователей ПК являются преступниками, поскольку на жестких дисках их компьютеров хранятся «незаконные» и «ворованные» копии музыкальных композиций.

Вамреегы

Конечно, я сейчас не защищаю пиратов и пользователей контрафактной продукции, не задумывающихся о том, что труд человека,

вложившего в своё творение старание и время, должен быть оплачен. К тому же, пираты и пиринговые сети наносят некоторый ущерб и своим провайдерам. Сотрудники поставщиков услуг называют их реег-to-реег вампирами. Дело в том, что участники, скачивая день и ночь напролёт файлы, нагружают интернет-канал провайдера. Также, существует такое понятие, как «иностранный трафик», расценки за который существенно больше локального. Провайдеру приходится повышать тарифы на предоставление услуг, от чего теряют и обычные пользователи.

Однако многие пользуются «услугами» пиратов в ознакомительных целях. Пираты предоставляют возможность прослушать перед покупкой диск, посмотреть фильм. Если исполнитель понравился, то многие просто покупают его диск в магазине: во-первых, качество лучше, во-вторых, понравившийся исполнитель получил свой гонорар.

В этом направлении давно вёлся поиск компромисса, который, похоже, найден.

Компромисс

Война между пиринговыми сетями и звукозаписывающими лейблами скоро может прекратиться. Компромисс прост и заключается он в рекламной модели распространения музыки. Идея в том что, тот, кто хочет музыки бесплатно, полу-

чает в довесок рекламу. С этой идеей уже выступал глава Google Эрик Шмидт, который уверен, что многие потребители согласятся обзавестись мобильным телефоном бесплатно и получать взамен рекламные объявления. Но можно ли это назвать компромиссом – когда количество рекламы и её месторасположение в файле будут выбирать звукозаписывающие лейблы, будет увеличиваться объем файлов, в конце концов, согласятся ли пользователи принять такой компромисс, ведь прослушивание музыки станет просто мукой?

Пиринговые сети у многих ассоциируются с пиратством, однако существуют и полезные для общества пиринговые сети. Например, проект SETI@home, который использует Ваши вычислительные мощности для совершенно различных целей, например для поиска внеземных цивилизаций или исследования черных дыр, изучения распределения водорода во Вселенной, пульсаров и т.д. Безусловно, пиринговые сети содержат в себе огромный потенциал, ведь мало где еще можно собрать такое огромное количество людей совершенно разных национальностей, культурных предпочтений. Поэтому, кто знает, может быть, в скором будущем именно пиринговые сети станут за определенную плату раскручивать молодых музыкантов или раскрывать глобальные тайны человечества. ☐



www.sezononline.ru



КИНО



МУЗЫКА



ИГРЫ



КНИГИ

ВЫБИРАЙ! ЛЮБИМЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ В МАГАЗИНАХ «СЕЗОН МУЛЬТИМЕДИА»:

1. Крылатское, ТК «ЗАПАДНЫЙ», цокольный этаж, Рублевское шоссе 52-а, т. (495) 721-95-16, (495) 721-95-17.
2. Южная, ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ», второй этаж, ул. Днепропетровская 2, т. (495) 987-32-38.
3. Пражская, ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ», цокольный и третий этажи, ул. Красного маяка 26, т. (495) 721-82-60.
4. Волгоградский проспект, ТЦ «ФЭВОРИ», Волгоградский проспект 32, кор.1, т. (495) 660-84-00.
5. 71 км. МКАД, ТРЦ «ВЭЙПАРК», кинотеатр «СЕЗОН СИНЕМА. 16 КИНОЗАЛОВ», т. (495) 609-64-40
6. Александровский сад, кинотеатр «РОМАНОВ СИНЕМА», Романов пер.4, т. (495) 609-64-54.



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



ups*@land.ru:** Добрый день! Я – большой поклонник игры Lost Planet. У меня нет консоли Xbox 360, играю в LP на компьютере. Признаться честно, управление с клавиатуры мне не очень нравится. Насколько я знаю, эта игра заточена под Xbox 360 и под ее гейпадом. Скажите, есть ли такой же гейпад, как у Xbox 360, для PC? И вообще, можно сыграть в эту игру с джойстиком другой фирмы? Распознает ли игра другие джойстики или нужны специальные драйвера? Очень надеюсь на вашу помощь, Upscent.

СИ: С «родным» геймпадом все очень просто – есть такой Microsoft Xbox 360 Controller for Windows для USB-порта (посмотреть на него можно, например, тут – http://www.all-cd.ru/cd/view_disk.asp?sn=17.69&nExp=Y&cod=29753).

Он аналогичен консольному варианту, его можно использовать вместе с большинством PC под управлением Windows XP и консолью Xbox 360. Драйвера для этого гейпада придется скачивать отдельно. Увы, купить его в российских сетевых и обычных магазинах не так уж и просто.

Заменой редкому в наших краях устройству может стать аналогичный по конструкции геймпад стороннего производителя. Например, Logitech ChillStream или Rumblepad 2 (USB, 8-позиционный переключатель, 10 программируемых кнопок (четыре клавиши под указательными пальцами), 2 аналоговых джойстика с возможностью нажатия). Продукции компании Logitech выбор не исчерпывается. Подходящее устройство поможет найти обзор на авторитетном Tom's Hardware Guide (http://www.thg.ru/game/gamepad_pc/index.html), где тестировались различные девайсы, в том числе и Lost Planet, на совместимость с PC-версиями.

Кстати, судя по отзывам на форумах, многие геймеры полагают, что управление в портированной игре достаточно хорошо приспособлено к мышке и клавиатуре...

MorNameo-Anna*@yandex.ru:** Уважаемый Сергей Долинский, у меня тяжелый случай и не к кому обратиться за помощью! Я купил WarCraft™ III Reign of Chaos™, установил ее и наслаждалась. После появилось дополнение – The Frozen Throne™, которому я был безумно рад, а потом узнал про ваш замечательный журнал и про карты с компаниями на вашем диске. Но они проверялись на v. 1.21a, а у меня – v. 1.07. И почти все карты с компаниями отказываются загружаться. Редко приходится это делать, но сейчас необходимо: умоляю, помогите! Это настоящий крик о помощи! Подскажите, где можно скачать все патчи для Warcraft™! Никто, кроме вас, мне не может помочь. Пожалуйста, ответьте! Андрей Яковлев.

СИ: Что касается официальных ресурсов, то на сайте локализатора и издателя «Софтвер Клаб» никаких патчей нет, зато их можно найти и загрузить с файлохранилища Blizzard (<http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/pc>), в том числе и для русской версии игры.

Старые и новые патчи вы также можете скачать с многих любительских сайтов Рунета, таких как

«Все для Вар 3» (<http://warcraft3ft.info/load/34-1>), Forumok.Net.Ru (http://gamehack.stsland.ru/patch_wc3.shtml), «Вар 3» (<http://war3game.usoz.ru/load/3>) или массы других подобных ресурсов.

akim-asla*@yandex.ru:** Здравствуйте, Сергей! Скажите, пожалуйста, какие вы можете предложить аналоги (бесплатные!) Kaspersky Antivirus. А то он у меня пиратский, а я в последнее время стал очень принципиальным насчет всего, что связано с вопросом легальности софта. И еще – какие альтернативы (бесплатные и легальные!) для Microsoft Word? С уважением, Аким Асланов.

СИ: Бесплатных антивирусов для частного использования много. Большинство производителей выпускают именно такие версии. Используйте, например, AVG Free Edition (<http://free.grisoft.com>) или avast! (<http://www.avast.com>).

Что касается бесплатной альтернативы официальным программам, то она существует не только для текстового редактора Microsoft Word, но и для всего пакета MS Office. Рекомендую воспользоваться почти на 100% совместимым по формату файлов и функциям OpenOffice.org. Он не только заменяет Word, Excel, Draw и Power Point, но еще предлагает полностью локализованную русскую версию (<http://ru.openoffice.org/about-downloads.html>).

wol*@tut.by:** Здравствуйте! У меня пара вопросов:

1. Скажите, можно ли при покупке CPU или GPU где-нибудь увидеть (например, на коробке), по какому техпроцессу создан продукт, какое ядро и т.д.

2. Если в SLI-режиме поставить две разные видеокарты (например, Nvidia 8800GT и 6600GT) – будет ли хоть какой-то прирост производительности или нет? А то продавать за копейки старую карту не хочется, а выкинуть жалко. Спасибо, Вова Вованович.

СИ: Уважаемый Владимир Владимирович!

1. Ядро и техпроцесс можно определить по маркировке, нанесенной на чип (она дублируется на стикере на коробке) – в ней зашифрованы основные характеристики процессора. Однако чтобы расшифровать трехзначное (и более) число маркировки, необходимо иметь под рукой таблицу соответствий, по которой определяются все характеристики процессора.

Отыскать такие таблицы для процессоров AMD можно, например, на официальном сайте – <http://www.amd64.ru/index.php?link=2&addr=2&page=8>. А более подробно и для процессоров всех производителей – <http://www.technotron.ru/docs>.

2. Прежде чем объединять карты для работы в SLI-режиме, проверьте, есть ли ваши карты в списке «продуктов, совместимых с SLI» (http://ru.slizone.com/page/slizone_learn.html). Обе указанные вами карты этот режим поддерживают. Что касается производительности, то она, безусловно, должна увеличиться (от 1% до почти

100%) при условии, что... все заработает. Ведь на том же сайте говорится:

«NVIDIA не поддерживает SLI на двух разных моделях или от разных поставщиков. SLI поддерживает конфигурации с одинаковыми моделями (например, 6800 Ultra) от одних и тех же компаний (поставщик XYZ)». Правда, цитата относится лишь к первой версии SLI, а анонированная еще год назад SLI 2.0 способна «обеспечить взаимопонимание» между картами разных моделей и даже поколений. Тем не менее, во избежание глюков рекомендуем объединять по SLI видеокарты, основанные на одном и том же ядре и с одинаковыми тактовыми частотами.

x3x3x3@sibmail.com: Здравствуйте, Сергей!

У меня такая проблема: купил новый компьютер, установил Windows, пытаюсь установить игры, он постоянно ругается, что какой-то файл поврежден, причем неважно, какая игра – поврежденный файл находится всегда! Помогите, пожалуйста, срочно! Заранее спасибо, Дмитрий.

СИ: Если бы не устанавливалась какая-то одна игра, то можно было бы грешить на некачественный носитель – компакт-диск или DVD. Поскольку ни одна игра не ставится, то дело может быть в свежеприобретенном железе. Ошибка, скорее всего, возникает при передаче данных с привода компакт-дисков на жесткий диск компьютера. То есть, «виноватыми» могут быть несколько устройств:

1. CD/DVD привод
2. Шлейф от CD/DVD привода к контроллеру на материнской плате
3. Контроллер на материнской плате
4. Сбойный жесткий диск (HDD)
5. Сбойная память ОЗУ

Соответственно, придется заняться довольно кропотливой работой – поэтапно проверять все элементы, не только тестируя их специальными программами, но и заменяя подозрительный девайс (привод, шлейф) заранее исправным, вплоть до устранения ошибки. Попутно надо исключить еще одну возможную причину сбоев – перегрев элементов компьютера из-за поломки или остановки вентилятора системного кулера.

Программы для тестирования, измерения температуры, тонкой настройки и т.п. вы найдете в обширном файловом архиве Overclockers.ru (<http://www.overclockers.ru/files>).

Для читателей журнала, столкнувшихся с похожей неисправностью, скажем, что за неделю переписки и упорных трудов Дмитрию удалось локализовать и благополучно разрешить проблему. Виновницей «неустановки игр» оказалась сбояная планка памяти, каковую выявила утилита Memtest (<http://www.memtest86.com/memtest34a.zip>). Продавец компьютера с результатами тестов согласился, без звука заменил ОЗУ, и игры наконец-то заняли свое законное место на жестком диске. **СИ**

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

TotalFootball

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:

Новые материалы о российских и зарубежных звездах, эксклюзивные интервью, сюрпризы для читателей и многое-многое другое.

«Один на один»:
на ваши вопросы отвечает нападающий леверкузенского «Байера» Дмитрий Булыкин.
«Сиди и смотри»: представляем соперников наших клубов в Кубке УЕФА. «Звезда»: откровенный разговор не о футболе с форвардом «Спартака» и сборной России Романом Павлюченко.
«Сборная России»: все самое интересное о месте пребывания национальной команды на Евро-2008. «Тренер»: рисуем портрет неподражаемого Жозе Моуринью.

Также в журнале - привычные рубрики «The Club» (мюнхенская «Бавария»), «Фирмы от А до Z» (хулиганы «Юventus», «Наполи» и «Анконы»), «Команда мечты» (Руд Гуллит) и другие.



TotalFootball

22

ТАКТИЧЕСКОЕ
КРЕДИТЫ МИРОВЫХ
ЧИЧАЧЕК МИРОВЫХ
ФАШИД РАХМАНОВ

пробоокайор
Моуринью



БЛОГОСФЕРА

Могучий вклад Микрософта в дело игростроя



vecetti

ПРАВИЛА
Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Да простят меня игровые боги, но я действительно считаю, что Микрософт очень хорошо подгадил всему игровому сообществу, выпустив шедевральный 360.

Часто приходится слышать, что, дескать, а мне всё равно, а я, типа, в игры играю, а мне без разницы, что там кто и кому врёт, моё дело – сторона. Вот и решил подбить те «подарочки», что МС привнесла в мир.

1. И самое, на мой взгляд, важное. Незыблемый постулат о непоколебимой надёжности игровой приставки, как таковой, ниспровергнут и растоптан. Теперь считается, что приставка чуть ли не должна, просто-таки обязана быть прибором ненадёжным.

2. Сразу следом за первым. Теперь никто не считает, что приставка должна пахать 6-7 лет. Совершенно нормальным считается, что через 3-4 года надо приставку менять на новое поколение.

3. Игры перехваивают. Избыточная реклама, это конечно не изобретение МС, но именно они ввели в практику продавать воздух. Волшебный Хало3. Скажите, пожалуйста, был бы он так популярен без всего славословия вокруг? Хотя, тайные источники утверждают о «таки неуспешности» Хало3. Официально мы всё равно видим победу «локомотива 360ого». Что плавно подводит нас к...

3.01 игры не оправдывают возложенных на них ожиданий. Согласитесь, что когда кончается многолетний прессинг и появляется ОНА, так ли она великолепна, как пели об этом в рекламах. Что приводит нас к следующему.

4. Необъективность обозревателей. Если раньше мы должны были подходить к обзорам игр с определённой осторожностью, делая поправки на личность и предпочтения автора. То теперь можно обзоры даже и не читать вовсе. Достаточно знать на какую платформу выходит игра, и можно смело говорить о том, что будет в обзоре. Только не спрашивайте о примерах. Меня от их многочисленности уже тошнит.

5. Подкуп и давление на разработчиков. Вы скажете, что это нормально, что это бизнес. Я же скажу, что это отвратительно. Вы скажете, что никакого давления нет, а я скажу - какого же ляда разработчики разбегаются из-под дружелюбного крыла?

6. Ложь, как орудие маркетинга. Конечно-конечно, мы все знаем, Сони обманула игроков фальшивым роликом и басней про вибрацию (как это ужасно). А то, что на коробке с Хало3 написано 1080р, а то, что HDMI на 360м поддерживает стандарт 1.2, что не позволяет, собственно, полноценно пользоваться им. Проще уж по старинке – компонентом. Или Вы хотите полный переворот?

Всё бы это, пожалуй, можно было списать на «а, фигня всё», если бы не одно но. Чертовски соблазнительно идти таким путём, не так ли?

ВНИМАНИЕ!

Тексты блогеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орографии. Кроме того, они не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.



laesp

Так и не поняла, какие претензии конкретно к играм на Xbox.
 3. А РСшные игры не перехвалили? Сталкера не перехвалили? Биошок не перехвалили? Ещё куча-куча игр, которые обещали экстра-

mega шедевром, а вышло так... середнячок? Кто ж вам скажет (на любой платформе), что игра сырья, глючная, некрасивая и убогая? Плюс хавоксу, купленную игру можно сесть и пройти, совершенно точно пройти, не встретив какого-нибудь фатального бага, чего не скажешь об играх РСшных. Игры не оправдывают ожиданий? Опять же – на PC вам всё честно расскажут про игру? Естественно, разработчик, вложивший кучу денег в проект, вложит ещё кучу в рекламу, чтобы не только покрыть расходы, но и получить хорошую прибыль. Объективность рекламы – это очень скользкая штука.

4. Необъективность? Достаточно знать, что игру выпускает 1С, и хвалебные дифирамбы будут всем проплачены. Про игру вообще нельзя написать объективно – потому что все люди разные, сама тут недавно спорила с совершенно невменяемым украинским «журналистом», которому игра просто нравилась – и все глупки и баги его мало интересовали.

5. Это как на PC – «делайте быстрее, делайте быстрее, потом пропатчим»?

6. Сони вам обещала вибрацию в момент релиза? Проекту свойственно меняться в процессе разработки. А в системных требованиях на PC вам всегда указывают то, что надо?

ЗЫ: я не оголтелая фанатка хавокса, но всё сказанное автором поста относится ко всем играм вообще. На любой платформе есть реклама, есть не оправдавшие ожидания игры и ложь правообладателей.



hsadgh

Майкрософт – империя зла, это понятно. Только вот каким образом приведённые вами постулаты можно считать вещами, благодаря которым Microsoft очень хорошо подгадил всему игровому сообществу? Если не возражаете, сострою из себя кого-нибудь из местных словоблудов и пройдусь по пунктам:

1. Ненадёжной считается только Xbox 360, и это чуть ли не главный недостаток консоли, который совершенно очевидно играет на руку Sony и Nintendo.

2. Всё зависит от того, как сам производитель позиционирует своё детище. Уже давно повсеместно распространена практика выпуска обновлённых версий консолей и хендхелдов, что, по-моему, даже в большей степени можно расценивать как признание изготовителями приставок того факта, что выпущенных ими когда-то на рынок продукт спустя некоторое время становится не столь впечатляющим по многим показателям (это, конечно, не равнозначно переходу к следующему поколению, но припомните, когда вы стали замечать в прессе конструкции вида «игра выглядит неплохо для морально устаревшего железа PS2», явно это начало происходить не в 2006ом году).

3. Этот пункт, по-моему, снова относится не только к продукции Майков. Если человек достаточно психически устойчив, ему не составит труда абстрагироваться от PR-шумихи, если же он американский подросток – уж пусть лучше в Halo играет, чем в очередной клон GTA или треш по кинолицензии.

4. На вкус и цвет товарища нет. Я считаю, что человеку, достаточно хорошо ориентирующемуся в игровой индустрии, обзоры игр нужны только для того, чтобы отсеять совсем уж явный порожняк. Остальное – своей головой.

5. Тут Microsoft явно не первооткрыватель.

6. Всё-таки ложь – это нынче к Sony.

Сегодня на страницах «блогосфера» – гневный пост о вреде, который Microsoft наносит игровой индустрии, и «Уголок безвкусия», посвященный, соответственно, Xbox. Второй же пост наконец-то отходит от актуальной, но изрядно уже надоевшей тематики консольных войн. Ведь самое важное – игры, не так ли?



Чего хочется от современных игр?



berendeys_
horde

Вот на что вы надеетесь, запуская новую игру? Ну, учтем, что вы, скорее всего, знаете к какому жанру игра относится, и вам хочется именно в это и сыграть. Что же вы ждете от игры?

Наверняка за всех сказать нельзя. Я могу сказать только за себя. Лично я жду праздника. Праздника для глаз, ума и сердца. И расстраиваясь, когда это не так.

Глазам хочется яркого и свежего, что в обычной жизни увидишь нечасто. Уму хочется загадок, которые не набили оскомину. Сердцу хочется... хочется... праздника. Простого праздника, который был в детстве. Когда небо было высоким и голубым, трава – шелковой и зеленой, а крепкий забор – препятствием с повышенным уровнем сложности. Мы все в душе дети. Даже когда не по-детски бедокурим. И ребенок хочет того же, что и в детстве – праздника и веселья. И, запуская игру, мы выпускаем ребенка наружу, из закромов души, где он засиделся.

Но чем старше мы становимся, тем больше узнаем, тем более требователен ребенок в нас. Ему уже не хватает просто палки и веревочки, чтобы быть ковбоем. И ему уже даже не хватает нарисованной лошади. Особенно, если уже сидел на лошади вживую. Ребенок уже знает, как это – сидеть в седле, и даже думает, что умеет ездить, как заправский джигит. Даже если не знает ничего. И, главное, если ему сказать об этом, он расстроится. Потому что дети хотят вырасти, быть большими и знать все-все на свете. Потому что они считают, что взрослая жизнь – это праздник. Праздник каждый день. И ждут того дня, когда они станут взрослыми и счастливыми.

Идеальной игры не будет никогда. Хотя бы потому, что самая лучшая игра – жизнь. Но ребенку на это наплевать. Он желает праздника.

(no userpics)

ult_imate

Когда от игры ждёшь слишком много, разочарование неизбежно. Надо не ждать от игры вообще ничего.

Регулярно встречаю фразы: «я ждал от игры большего». Ну, так сам и виноват. Игра, она сама по себе и к личным ожиданиям никак не относится. Поэтому не люблю современный упор на пиар, когда обещают золотые горы, а выходит всего лишь игра. Поэтому же боюсь играть в признанные шедевры и надолго откладывают игры, типа ICO, SotC, MGS – их слишком хвалят. Я боюсь, что начну ожидать от игры того, чего в ней нет и буду разочарован. Но пока, вроде, обходилось.

Перестаньте ждать от игры праздника! Она вам сама его доставит. А то когда праздник приходит, начинаются стоны: «а вот этот шарик не настолько велик, как я ожидал, и вообще он другого цвета», «я думал, этот клоун будет веселее и в другом наряде», «мне обещали, что фокусник распилит ассистентку пополам, а он всего лишь заставил её исчезнуть».

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Прошли по Sony и Nintendo, не оставим без внимания и Microsoft. Первый – да и, пожалуй, единственный обстоятельно закрепившийся мем о первом Xbox посвящен его размерам. Так, сравнение чего-то огромного и консоли от Microsoft обычно заканчивается в пользу последней. «Как вам чудовище из «Монстра»? Оно огромное, как Xbox!»

Второй мем менее привязан к консолям: своим появлением он обязан рекламе. В одном американском рекламном памфлете был обнаружен жуткого вида подросток в бейсболке и с брекетами, гордо утверждающий, что на X360 «круто не проходить игры, а показывать всем в онлайне, что я это сделал». Этой картинкой пристыжались многие владельцы X360, а довольно ухмылку паренька народные умельцы использовали в пародиях на множество видеоигровых героев. Напоследок – шутка, в картинках не нуждающаяся. Первый скриншот Doom 3, на самом деле, был показан народу задолго до анонса самой игры – в 1915 году. Казимиром Малевичем.



Чем старше мы становимся, тем больше узнаем, тем более требователен ребенок в нас.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ДЕРЖИСЬ ЗА БАРАНКУ

Компания Microsoft ликвидирует последствия неприятных инцидентов, произошедших с Xbox 360 Wireless Wheel – беспроводным контроллером для одноименной консоли. Некоторые компоненты манипулятора чрезмерно нагревались в процессе работы. Из руля шел едкий дым, хотя прямого возгорания не было. В любом случае, представители компании заявили о том, что причиной неполадки оказался блок питания. Его можно было бесплатно поменять в сервисном центре Microsoft. Чтобы повысить интерес пользователей к Xbox 360 Wireless Wheel, цена была сильно понижена – до \$99. На сайте производителя также был опубликован список проектов, в которые рекомендуется играть, используя вышеупомянутый контроллер. Среди таких игр оказались Forza Motorsport 2, Project Gotham Racing 4, Test Drive Unlimited, Need for Speed Carbon и Nascar 08 Colin McRae: DIRT.

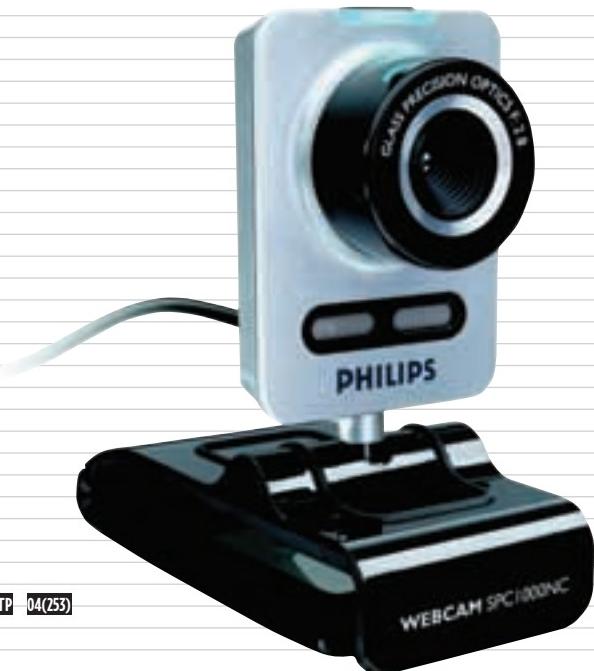


ГЛАЗ САУРОНА

Компания Epson без устали анонсирует все новые и новые проекторы, как для делового использования, так и для дома. И это хорошо! Такой факт говорит об интенсивном развитии – проекторы становятся все лучше и доступнее. Возможно, когда-нибудь будет выгоднее приобрести качественный проектор, нежели большой монитор. Недавно состоялся анонс еще одной новинки от Epson. Мобильный проектор Epson EMP-400W обладает сверхмалым проекционным расстоянием. Устройство можно использовать в небольших помещениях или переговорных комнатах. Четкую и насыщенную картинку размером 60 дюймов можно получить уже с расстояния 65 см. При этом световой поток не создает теней на экране, если рядом находится, например, докладчик. В EMP-400W стоит созданная Epson уникальная лампа E-TORL, обеспечивающая более эффективную по сравнению с плоскими панелями работу. Лампа E-TORL отвечает также за создание исключительно ярких и четких изображений, снижая потери и преломление светового потока во время проецирования. Помимо этого, EMP-400W не требует времени на охлаждение после работы и имеет функции моментального включения/выключения. Цена новинки пока не сообщается.

ЧЕРНЫЙ ЭКСТРИМ

Узкому кругу пользователей на выставке CES (Consumer Electronics Show) в Лас-Вегасе была продемонстрирована новая системная плата Foxconn BLACKOPS из активно продвигаемой производителем линейки Quantum Force. Платформа вызывала живой интерес у энтузиастов благодаря уникальным возможностям BIOS и встроенной интеллектуальной системе охлаждения. Последняя называется Quantum Cooler и сделана полностью из меди. За счет широкого набора аксессуаров, охлаждающая секция для северного моста может быть легко адаптирована для пассивного и активного воздушного и водяного охлаждения или даже для модификаций с использованием жидкого азота и сухого льда. В последний месяц FOXCONN также раскрыл информацию о том, что новинка будет иметь 8-фазный цифровой PWM для контроля питания – один из факторов, позволивших недавно разогнать Intel QX9770 Core 2 Extreme процессор до рекордных 6 ГГц. По словам производителя, продукт будет доступен уже в этом квартале.



МОБИЛЬНЫЙ ВИДОИСКАТЕЛЬ

Общение в Сети приносит еще больше удовольствия, если собеседники видят друг друга. Сегодня веб-камеры становятся не просто средством передачи видеоданных, но и имеют ряд развлекательных функций. Такими многофункциональными устройствами можно считать новые веб-камеры Philips SPC1000 и Philips SPC1300, которые позволяют с легкостью подстроить внешний вид видеочата под нужный пользователю стиль – например, сменить фон. Люди также смогут выбирать самые разные видеоэффекты реального времени и использовать в чатах персональные логотипы или смайлики, чтобы передать свое настроение. Вышеупомянутые модели также оснащены широкоугольными объективами, что обеспечивает захват в кадр большего пространства (угол обзора до 80°). В камерах Philips SPC1000 встроен направленный микрофон, отсекающий фоновые шумы и позволяющий сохранить естественность беседы, не наклоняя голову к диктофону. Ведущая модель SPC1300 со стеклянной оптикой использует технологию Pixel Plus 2, применяемую в плоских телевизорах Philips Flat TV. Веб-камеры Philips SPC1000 и Philips SPC1300 доступны в продаже по рекомендованной розничной цене \$120 и \$200 соответственно.

МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ

У новой видеокарты XFX GeForce 8800 GS меньше памяти, чем у других представителей линейки. Но называть ее малопроизводительным решением никак не получается. Изготовитель обещает, что эта плата, обладающая всего 384 Мбайт GDDR3, продемонстрирует результаты работы на уровне XFX GeForce 8800 GTS 640 Мбайт. Насколько это утверждение корректно, может подтвердить только независимое тестирование, однако пока что мы располагаем лишь такими данными. Видеокарта XFX GeForce 8800 GS совместима с новой шиной PCI-E 2.0. Что касается частот, то ядро новинки трудится на 580 МГц, в то время как тот же параметр для памяти установлен на 1.4 ГГц. Чип использует 96 потоковых процессоров. Производитель подготовил также и разогнанную версию адаптера, которая отличается, по традиции, постфиксом XXX в названии. Частота чипа форсированной платы равна 680 МГц. Память, в свою очередь, работает на частоте 1,6 ГГц. Что касается других особенностей, то оба варианта поддерживают HDCP, 16-кратное полноэкранные слаживание, Microsoft DirectX 10, Shadow Model 4.0, полноценное 128-битное освещение в широком динамическом диапазоне (HDR) с плавающей точкой, технологию обработки физики NVIDIA Quantum Effects и OpenGL 2.0.



ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ДУЭТ

Еще одно весьма интересное устройство было представлено на выставке CES 2008. Речь идет о сетевой музыкальной системе с беспроводным приемником от компании Logitech. С помощью этого устройства меломаны смогут в любом помещении, где имеется стереосистема, прослушивать свои любимые композиции, интернет-радиостанции или использовать другие аудиосервисы. Комплект Logitech Squeezebox Duet состоит из двух частей – автономного контроллера и приемника с поддержкой беспроводной связи, который соединяется с акустической станцией. Контроллер оснащен полноцветным 6-дюймовым дисплеем и сенсорным колесом для переключения и навигации. Радиус действия пульта достаточно широк, но не стоит забывать, что каждая акустическая точка в комнате или квартире должна иметь приемник. Цена комплекта Logitech Squeezebox Duet составляет около \$550. Каждый дополнительный приемник стоит около \$195.



МЫ С ТАМАРОЙ

Компания AMD давно подготавливала анонс новой двухъядерной графической платы, и наконец мы можем ознакомиться с характеристиками устройства. Производитель заявляет, что новая плата Radeon HD 3870 X2 обладает пиковой производительностью 1 Терафлоп (один триллион операций с плавающей запятой в секунду), превосходя показатели Radeon HD 3870 фактически в два раза. Адаптер оснащен двумя графическими процессорами серии Radeon HD 3800, которые изготовлены с учетом 55-нм техпроцесса и работают совместно, благодаря технологии CrossFireX. Система CrossfireX, в свою очередь, является эволюцией предыдущего стандарта Crossfire и позволяет использовать четыре платы одновременно. Таким образом, пара Radeon HD 3870 X2 теоретически может работать в tandemе. Ожидается, что по уровню шума плата Radeon 3870 X2 сопоставима с Radeon HD 3870. Рекомендованная цена столь необычного агрегата составляет около \$500. В скором времени мы непременно познакомим наших читателей с результатами тестирования новинки.



ЕСТЬ КОНТАКТ!

ПОДКЛЮЧАЕМ PLAYSTATION 3 К ИНТЕРНЕТ

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ МОЗГ ИСПОЛЬЗУЕТ ДЛЯ МЫШЛЕНИЯ ОКОЛО 5% СВОЕГО ПОТЕНЦИАЛА. ОБИДНО, ЧТО НЕЛЬЗЯ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ЗАГРУЗИТЬ ЭТУ УНИКАЛЬНЫЙ БИОЛОГИЧЕСКИЙ КОМПЬЮТЕР. ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ ТАКЖЕ ОБЛАДАЮТ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, Но ДАЛЕКО НЕ МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ УДЕЛЯЮТ ИМ ДОЛЖНОЕ ВНИМАНИЕ. ЕСЛИ МЫ ГОВОРIM О PLAYSTATION 3, ТО ПОМИМО СВОЕЙ ПРЯМОЙ ФУНКЦИИ ПРИСТАВКА МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ КАК ПРОИГРЫВАТЕЛЬ BLU-RAY, МУЛЬТИМЕДИА-ЦЕНТР И ИНТЕРНЕТ-СТАНЦИЯ. ГЛОБАЛЬНАЯ СЕТЬ ПОЗВОЛЯЕТ НАМ НЕ ТОЛЬКО ИГРАТЬ, Но И ОБЩАТЬСЯ, ПОЛУЧАТЬ НОВЫЕ ЗНАНИЯ. ДЛЯ ВСЕГО ЭТОГО НЕОБХОДИМО НАСТРОИТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЕ. КАК ЭТО СДЕЛАТЬ, МЫ ОПИСАЛИ НИЖЕ.

1 Чтобы перейти к сетевым настройкам платы Ethernet, необходимо в панели управления найти меню «Сетевые подключения».

2 В свойствах протокола TCP/IP для ведущей карты ничего менять не нужно. Потребуется введение данных для дополнительного Ethernet-адаптера.

3 Дополнительная сетевая карточка потребуется для подключения консоли к сети Интернет через компьютер.

4 В качестве подключения домашней сети выбираем соединение с консолью.

5 Без кредитной карточки вам не обойтись, если предполагается приобретать платные продукты через сервис PSN.

6 Через сетевой магазин можно скачать не только трейлеры и демо, но также и сами игры.

7 Сетевой сервис PlayStation Network предоставляет не только бесплатный мультиплер, но и возможность общения.

8 В качестве имени подключения можно указывать любое слово, которое в полной мере охарактеризует соединение.

9 Проверить настройки сетевого подключения можно, нажав правой кнопкой на нужное соединение и выбрав пункт «Свойства».

Напрямую

К компьютеру подключен сетевой провод. Отключаем провод от компьютера и втыкаем в точно такой же разъем (он называется RJ-45) на задней панели PS3. Если от проводера в квартире проведен шнур и Интернет работает в автоматическом режиме (пользователь ничего не настраивает, чтобы получить доступ), то, скорее всего, идентификация производится через MAC-адрес. Фактически, это некоторый идентификационный номер сетевой карты, предусмотренный для повышения безопасности. В приставке Xbox 360 есть возможность менять MAC-адрес, но владельцы PlayStation 3 такого удовольствия лишены. У консоли есть своя сетевая карта с фиксированным номером, но сам пользователь изменить его не может. Однако и этот вопрос решаем. Итак, превратительно в компьютере выполняем следующую операцию: «Пуск» – «Выполнить» – «cmd». Здесь появится черное окошко, куда достаточно вбить всего одну команду ipconfig /all. В результате высветятся сетевые настройки для вашего компьютера. Их лучше переписать на бумажку – они еще пригодятся. Теперь в консоли переходим к меню «Настройка сети» – «Специальные» – «Проводное» – «Вручную». Тут система сообщит о провале подключения уже на этапе проверки IP. Исправить положение поможет звонок провайдеру. Включаем приставку, вводим данные и сообщаем службе поддержки, что поменяли сетевую карточку. Можно даже сообщить, что подключаете приставку к Интернету – пусть служба технической поддержки позовет. А можно и не делать – чтобы она не сошла с ума. Провайдер без лишних разговоров изменит адрес. Остается только проверить

состояние подключения (консоль сама это сделает после того, как будут введены характеристики) и процедура настройки будет завершена. Стоит в дополнение отметить, что такой способ неубежен, – если кабель опять подключить к ПК, сеть не заработает. Поэтому лучше провести второй сетевой провод.

Через ADSL-модем

Представим себе ситуацию. К компьютеру подключен ADSL-модем посредством USB-соединения. К самому модему тянется телефонный кабель. Задача – подключить консоль к сети Интернет. Первым делом не трогаем модем и оставляем его подключенным как есть. Кабелем, который прилагается в комплекте с консолью, соединяем PlayStation 3 и компьютер. Приставку оставляем включенной. В настройках сетевой платы («Панель управления» – «Сетевые подключения» – «Свойства» (правой клавишей)) выбираем закладку «Общие» – «Протокол TCP/IP» – «Свойства». Там будет указано несколько полей, куда можно вводить числовые данные. Напротив каждой метки вбиваем: IP-адрес: 192.168.0.1
Маска подсети: 255.255.255.0
Шлюз: 192.168.0.1
DNS: 192.168.0.1
Теперь открываем сетевые настройки консоли. Их можно найти, следя маршрутом «Настройка сети» – «Специальные» – «Проводное» – «Вручную»:
IP-адрес: 192.168.0.2
Маска подсети: 255.255.255.0
Шлюз: 192.168.0.1
DNS: 192.168.0.1
Теперь в меню настройки сетевой платы на компьютере выбираем закладку «До-

полнительно», остается поставить галочку напротив пункта «Разрешить другим пользователям сети использовать подключение к Интернету данного компьютера». Настройка завершена – остается только проверить соединение. Консоль предложит сделать это сразу же после ввода всех параметров. Наиболее часто возникающие проблемы при проверке – ошибка при определении IP и ошибка при проверке DNS. В первом случае, скорее всего, неверно соединены компьютер и консоль – следует проверить настройки сетевых плат. Во втором случае консоль успешно подключилась к компьютеру, но не может выйти в Интернет. Здесь необходимо проверить, не забыли ли вы поставить галочку напротив пункта «Разрешить другим пользователям сети...».

Возможен также вариант, когда модем подключается к компьютеру не через USB-соединение, а через сетевой кабель. Настройка консоли в этом случае пойдет через протокол PPPoE. Таким образом, в меню «Настройка сети» приставки необходимо будет вбить дополнительные параметры – логин и пароль вашего ADSL-подключения.

Через домашнюю сеть

Почти все современные материнские платы имеют по два сетевых разъема. Если порт все-таки один, следует озаглачиться покупкой дополнительной сетевой карты. Стоит она примерно \$10. К ней нужно подключить консоль. Если все кабели присоединены правильно, мы получаем в закладке «Сетевые подключения» два независимых соединения – приставка + ПК и ПК + интернет. Теперь в свойствах интернет-подключения ставим галочку «Разрешить другим пользователям

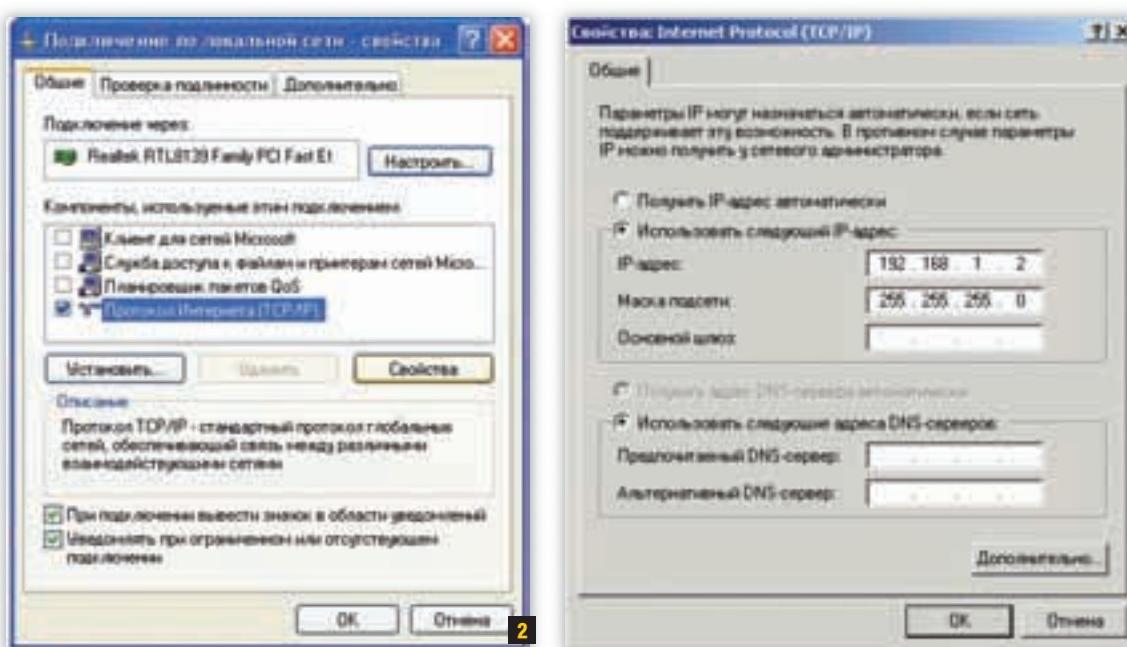
сети использовать подключение к Интернету данного компьютера». В качестве подключения домашней сети выбираем второе соединение. Так же внизу есть пункт «Разрешить другим пользователям управлять общим доступом к подключению к Интернету». В случае подтверждения ведомый компьютер получает возможность управлять подключениями всех ПК в домашней сети. При настройке консоли этот пункт неважен, и его можно пропустить. Теперь в меню консоли следует произвести следующие действия по пунктам: «Настройка сети» – «Специальные» – «Проводное». Здесь используем автоматический режим настройки. Проверить состояние системы можно посредством использования браузера. Вбиваем первый попавшийся на ум адрес в командную строку и убеждаемся в том, что все манипуляции были произведены правильно.

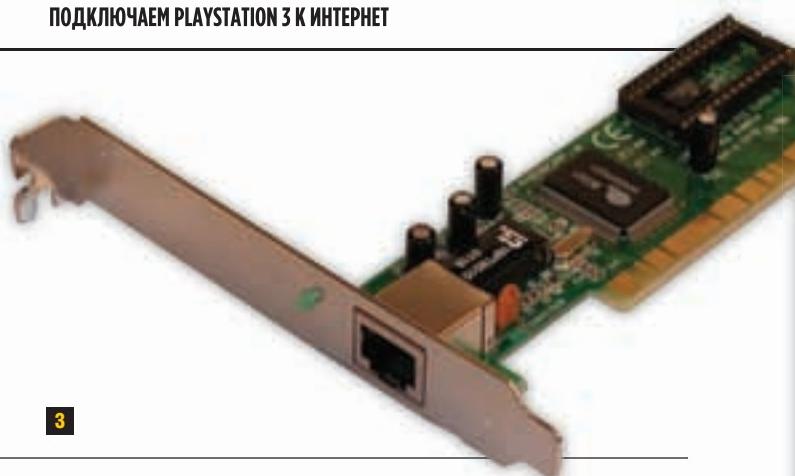
Подключение через Wi-Fi

Процесс подключения приставки к беспроводной сети организуется еще проще. Достаточно выбрать на консоли меню «Настройка сети – Специальные – Беспроводное» и определить автоматически настройки сети. Консоль произведет проверку и сообщит об осуществленном соединении. Однако простота наблюдается лишь на первый взгляд. В первую очередь необходимо приобрести точку доступа. Подобного рода устройства предлагают многие производители (например, ASUS или ZyXEL).

Сетевой сервис PlayStation Network

Альтернатива Xbox Live есть и у пользователей PlayStation 3. Основное отличие





3

PlayStation Network (PSN) от аналога Microsoft – это региональный онлайн-сервис, предоставляющий бесплатные услуги. Таким образом отдавать деньги за каждый лишний шаг пользователю точно не приется. Оплату понадобится вносить за прокатку, предоставленную в так называемом Playstation Store – сетевом магазине. Познакомиться с ним можно по адресу <http://www.us.playstation.com>. Здесь можно купить самые игры, так и обновления, демоверсии, трейлеры, а также другие бонусы. Поскольку сервис региональный, то и предлагаемые магазином продукты для разных стран тоже разные. Естественно, геймеры заинтересованы в том, чтобы быть в курсе всех событий. Но для этого придется воспользоваться прокси-сервером, зарегистрированным в другой стране. В таком случае будет весьма полезен ресурс <http://proxy-list.org.ru>. Здесь можно выбрать любую страну из списка и вбить имя прокси-сервера в настройках сетевого подключения консоли. На том же ресурсе есть подробная инструкция по использованию прокси на домашнем компьютере. Самой главной особенностью является возможность бесплатной сетевой игры. Общение посредством сервиса также предусмотрено. Пользователь заведет собственный ID-профиль, в котором имеется возможность редактирования, добавления друзей, игра, аудио и видео-чаты.

Регистрация в PlayStation Network

После подключения к глобальной Сети необходимо завести собственный профиль и учетную запись в PSN. Процедура это достаточно долгая. Здесь нужно ввести реально существующий адрес той страны, в которой находится пользователь, элек-

тронный адрес (он понадобится, если вы случайно забудете свой пароль), псевдоним и другую сопутствующую информацию. В принципе, на одной приставке можно зарегистрировать PSN для любой страны с учетом прокси-сервера. Чтобы использовать возможности другого регионального сервиса PSN, нужно завести новый профиль. Для платных продуктов используется система расчета PlayStation Points. В русскоязычном PS-Store используются RUR. Каждый RUR равен одному российскому рублю. Например, в американском магазине применяется точно такая же система оплаты, но только через US-очки. Один US-Point равен одному доллару США. Переводить деньги в местные очки можно используя кредитные карты. Кредитки, выданные на территории РФ, работают только в российском PS-Store. При покупке игры скачивание возможно только пять раз. Сделано это для борьбы с нелегальным распространением. Для тех, кто интересуется продуктами с заграничных магазинов, сообщаем, что в японском представлена все самое новое, в китайском – то же самое, но на английском языке, а в американском предусмотрено большое количество демо-версий и трейлеров.

Во многом при настройке может помочь информация, расположенная по данному адресу: <http://manuals.playstation.net/document/ru/ps3/current/index.html>. Фактически, это руководство пользователя на русском языке. Здесь есть подробное объяснение всех опций и меню, использованных в операционной системе консоли от Sony. На деле, тут указаны характеристики меню. Может быть, при подключении, кому-либо будет полезно с ними ознакомиться.

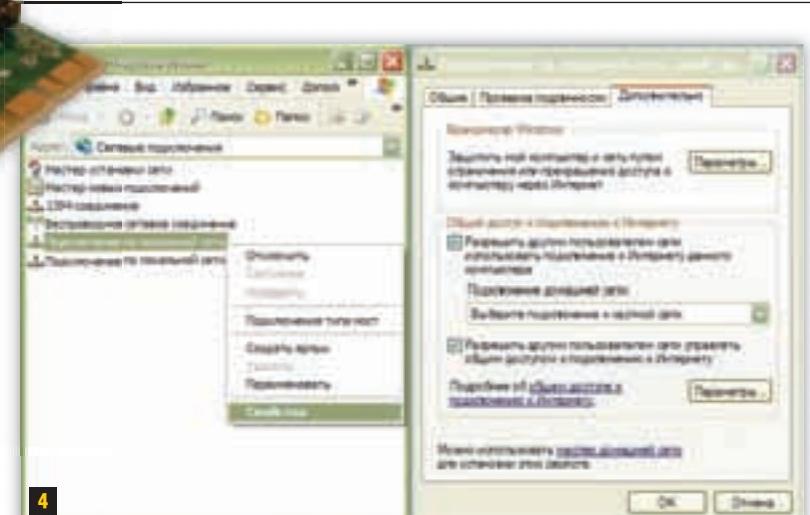
Словарь

Прокси-сервер (от англ. Proxy – представитель, посредник) – это программа или служба, выполняющая действия от имени пользователя, то есть посредник между пользователем и сервером. Позволяет скрыть реальный IP-адрес.

VPN-соединение (от англ. Virtual Private Network – виртуальная частная сеть) – логическая сетевая структура, созываемая поверх глобальной Сети. VPN позволяет объединить, например, несколько офисов организации в единую сеть с использованием для связи между ними неподконтрольных каналов.

Прошивка (Firmware) – аналог системы ввода/вывода BIOS. Фактически производитель постоянно выпускает набор обновлений, которые можно установить тремя способами: через «обновление» в разделе «настройки» (система сама найдет последнюю версию и установит на консоль); посредством сменного носителя (следует скачать с официального сайта последнюю версию прошивки PS3UPDAT.PUP на диск или флешку и через меню настроек выбрать «обновление со сменного носителя»); с помощью диска с игрой (некоторые игры имеют ограничения на прошивку – необходимая уже предусмотрена на DVD).

PPPoE (от англ. Point-to-point protocol over Ethernet) – сетевой протокол передачи кадров PPP через Ethernet. Необходим для системы авторизации пользователей. Данный протокол требует подтверждения пользователем его пароля для установления доступа к сети Интернет. Таким образом, особенностью этого способа подключения является встроенная процедура аутентификации, позволяющая корректно отслеживать время предоставления и оплату сетевых услуг. При заключении договора для абонента заводится учётная запись в базе данных, то есть ему присваиваются имя (логин) и пароль.



4



5



6



8

9

УРОКИ ТЕРМОДИНАМИКИ

ЖИДКОСТНАЯ СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ ZALMAN RESERATOR XT

УЖЕ ДАВНО НИЧЕГО НЕ БЫЛО СЛЫШНО О НОВЫХ СИСТЕМАХ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ ОТ ZALMAN. С МОМЕНТА ВЫПУСКА ПОСЛЕДНЕЙ СВОЙ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ ZALMAN RESERATOR 2 КОМПАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЛА ЛИБО ТИПИЧНЫЕ КУЛЕРЫ С ВОЗДУШНЫМИ НАГНЕТАТЕЛЯМИ, ЛИБО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ОХЛАЖДЕНИЯ ВИДЕОКАРТ ИЛИ ПАМЯТИ. ОДНАКО ТЕПЕРЬ МЫ МОЖЕМ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С КАРДИНАЛЬНО НОВЫМ УСТРОЙСТВОМ. ПРОИЗВОДИТЕЛЬ РЕШИЛ НЕ ПРОДОЛЖАТЬ ЛИНЕЙКУ НА ДАННОМ ЭТАПЕ, А ПРЕДСТАВИТЬ СКОРЕЕ ДИЗАЙНЕРСКОЕ РЕШЕНИЕ, НЕЖЕЛИ ГАБАРИТНУЮ, НО ТИХУЮ СИСТЕМУ.

Прежде чем судить об особенностях работы Zalman Reserator XT, изучим упаковку и комплектацию. Помимо резервуара, надежно защищенного пенопластовыми фиксаторами от повреждений, в упаковке нашелся трехконтактный кабель питания, длинный шланг с логотипом компании, водоблок с набором хомутов, а также бутылочка с хладагентом Zalman ZM-G300. В комплекте отсутствует водоблок для видеокарты. Корпус, в зависимости от модификации, может быть черного или серебристого цвета. На деле основной блок представляет собой продолговатый ящик небольших размеров из анодированного алюминия. Контрольная панель управления, а также три индикатора с подсветкой вынесены на лицевую панель. Все управление параметрами осуществляется с помощью отсюда. Несмотря на небольшое количество элементов контроля, оптимизировать систему можно до мелочей. Отдельного внимания заслуживает индикатор потока жидкости. Это небольшой пропеллер, подсвечиваемый синим диодом. При нормальной работе системы лопасти врачаются, а значит, все функционирует как надо. Несмотря на большие габариты несущего блока, резервуар вмещает всего 1,25 литра жидкости. Если снять одну из стенок ящика, то внутри обнаружится весьма непростая система. На боковых стенках бокса предусмотрены пластинчатые алюминиевые радиаторы, через которые пропущена трубка. Расширительный бачок расположен в центре. Его корпус имеет ребристую структуру, что способствует в полной мере снижению температуры при обдуве 140-миллиметровым вентилятором на задней панели. Помпа производства Enheim установлена как раз под резервуаром. Перед началом ра-

боты необходимо специальной короткой трубкой из комплекта замкнуть входное и выходное отверстие. Производитель рекомендует перед сборкой прокачать систему небольшим количеством охлаждающей жидкости.

Система Zalman Reserator XT запускается в автоматическом режиме – на основном цифровом индикаторе указывается температура жидкости и воздуха. Нажатием специальной клавиши можно перевести управление в ручной режим. Ручкой с оригинальной подписью Volume можно настроить скорость вращения вентилятора. Аналоговый индикатор с левой стороны демонстрирует те самые обороты в минуту, а правый – мощность помпы (фактически, скорость потока жидкости). С помощью еще одной кнопки можно отключить подсветку индикаторов.

Что касается тестирования, то мы провели два небольших эксперимента. В первом в течение сорока минут процессор находился под гнетом утилиты S&M, которая загружала его на 100%. Мониторинг температуры процессора мы осуществляли с помощью программы Motherboard Monitor 5.3.7.0. В качестве проводящего материала была использована термопаста отечественного производства КЛП-8. Второй эксперимент производился при выключенном S&M, но при прогоне в игре F.E.A.R. Отметим, что для теста была использована не смесь для охлаждения (комплектный хладагент), а обычная вода из-под крана. Если первый тест производился при максимальной скорости вращения вентилятора, то второй мы провели при минимальных настройках охлаждающей системы. Точные результаты представлены на графиках, которые вы найдете на диске.

\$400



ВЕРДИКТ

Несмотря на то что производитель не акцентировал внимание именно на тихой работе системы, при минимальных оборотах устройство работает практически бесшумно. Отсюда вывод: Zalman Reserator XT хороша всем, правда, цена слишком высока. Если это принять за пустяк, то перед нами новый хит среди жидкостных систем охлаждения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал охлаждающего элемента:	анодированный алюминий
Форм-фактор воздушного нагнетателя:	140 мм
Диапазон скорости вращения лопастей нагнетателя:	500 – 2000 об/мин
Производительность помпы:	300 л/ч
Напряжение питания:	12 В
Совместимость водоблока Zalman ZM-WB5 с разъемами:	LGA 775, Socket AM2, Socket 754, Socket 939, Socket 940
Материал водоблока Zalman ZM-WB5:	Медное основание, алюминиевый кожух
Объем резервуара:	1,25 л
Размеры резервуара:	350x210x180 мм
Вес резервуара:	- 7 кг

Тестовый стенг

Процессор:	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 Гц)
Материнская плата:	Abit P35 (Abit P35 PRO)
Память:	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2-8000 2x512 Мбайт)
Видеокарта:	ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск:	RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод:	LG GSA-H62N
Корпус:	GMC R2 TOAST
Блоки питания:	ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:	Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

EDIFIER X3

В МИНИАТЮРЕ

КАЖДОМУ, КАК ГОВОРИТСЯ, СВОЕ, – ОДНИМ ПО ДУШЕ КРУТАЯ ШЕСТИКАНАЛЬНАЯ АКУСТИКА С БОЛЬШИМ САБВУФЕРОМ И ЦИФРОВЫМ ПРОЦЕССОРОМ DOLBY, ДРУГИМ ХВАТИТ МАЛЕНЬКИХ ДВУХПОЛОСНЫХ КОЛОНОЧЕК И ВСТРОЕННОЙ ЗВУКОВОЙ КАРТЫ. СЕГОДНЯ В ЦЕНТРЕ НАШЕГО ВНИМАНИЯ – НЕБОЛЬШАЯ ДОМАШНЯЯ АКУСТИКА МАРКИ EDIFIER.

Эта акустическая система не займет много места. Лично мне она вообще видится крохотной. Сабвуфер можно поместить под стол – благо, на корпусе нет никаких регулировок, – небольшие сателлиты установить по бокам монитора, а контрольный блок-усилитель расположить возле системного блока. Главное, чтобы до него можно было дотянуться – пульта ДУ в комплекте нет!

Судя по первым впечатлениям, играет X3 весьма неплохо и, что интересно, довольно громко! Регулировка тональности и уровня низких частот позволяет настроить звучание по своему вкусу. Требовать от акустики 2.1 большего – дурной тон. Корпус сателлитов сделан из дерева. Если же говорить точнее, то из ДСП. И это нормально. Этим материалом пользуются практически все производители акустических систем. Просто иногда корпус сателлитов изготавливают из пластика. Дерево дает более широкий спектр воспроизводимых частот и обеспечивает работу колонок на большой громкости без искажений.

В каждом сателлите установлено по одному небольшому широкополосному динамику с бумажным диффузором. Его размер 3 дюйма. В идеале в колонку нужно ус-

танавливать по два или три, но в случае с недорогой системой 2.1 это простительно.

Сабвуфер вполне обычный и тоже из дерева. Бумажная мембрана динамика расположена снизу горизонтально. Динамик длинноходный: его размер 6,5"; магнитное экранирование – так же как и у сателлитов! – есть. На лицевой стороне сабвуфера расположена фазониверторная труба, а внутри корпус обклеен звукопоглощающим материалом. Сабвуферы такой конструкции используют звук, исходящий от тыла динамика. Труба в зависимости от формы, диаметра и сечения ведет себя подобно диффузору, являясь источником звуковых колебаний. Мощность у сабвуфера скромная. Но звучит он добротно.

В конструкции этой акустической системы задействован усилитель. По заявлению производителя, внутри есть цифровой процессор, который обрабатывает сигнал, выдавая на выходе чистый и естественный звук. На лицевой панели есть все необходимые регуляторы и кнопка питания. Имеется также разъем для подключения наушников. Интересно, что усилитель позволяет подключать одновременно два ис-

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель:	EDIFIER X3
Тип АС:	2.1
Выходная мощность:	RMS 8 Вт+2+18 Вт (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум (усилитель):	>=85 дБА
Входное сопротивление:	10 КОМ
Частотный диапазон:	45 Гц – 20 000 Гц
Динамик сабвуфера:	6,5-дюймовый длинноходный драйвер с бумажным диффузором и магнитным экранированием
Динамик сателлитов:	3-дюймовый с бумажным диффузором и магнитным экранированием
Размеры сабвуфера:	233x292x279 мм
Размеры сателлитов:	90x177x172 мм
Вес всей АС:	Вес всей АС: около 7,7 кг



Платформа номера



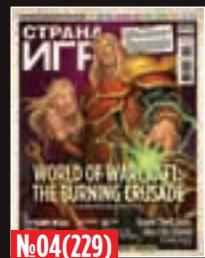
Atari 2600 (VCS)

В этом выпуске «Ретро» мы вводим новую рубрику – «Платформа номера», в которой будем рассказывать о том, как следить за аквариумом и сажать в огороде турнепс (кремовую репу)... Надеемся, что суть рубрики ясна из названия. «Артефакт» же совсем не пропадет, и если у вас найдется что-то интересное – присылайте фотографию и свой рассказ об этом на retro@gameland.ru.

История этой консоли рассказывалась уже не раз, в том числе и на страницах «Страны Игр». Напомним основные ее пункты. Изначально, в октябре 1977 года, приставка вышла под именем Atari VCS, а 2600 – это номер модели, который стал официальным названием лишь в 1982, когда Atari выпустила свою новую консоль – 5200. Atari VCS заставила обратить на себя внимание в 1980 – в этом году на ней появился порт аркадной игры Space Invaders, популярность которой была беспрецедентной. Чуть раньше – в октябре 1979, образовалась компания Activision, в которую вошли программисты, отколовшиеся от Atari, неудовлетворенные условиями труда (даже если вы были автором бестселлера, о вас все равно никто не знал, а платили несопоставимо с прибылью от игры). Activision – первая независимая фирма, делавшая игры для 2600. За неё последовали и другие, но в 1984 их стало слишком много, и рынок приставочных

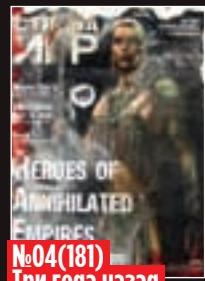
videog игр на Западе пошел ко дну, вместо больших прибылей он начал приносить большие убытки. Многие проекты были свернуты, и с этого момента до 1989 года, когда производство Atari 2600 было прекращено, на ней вышло лишь несколько стоящих игр. Как и у многих консолей, у Atari VCS были свои клоны – как официальные, вроде Sears Video Arcade, так и нелегальные (например, Rambo). Кстати, если она у вас есть, напишите об этом к нам в «Артефакт» на retro@gameland.ru), обычно с несколькими десятками игр, записанными в приставку. Несмотря на остановку производства американской машины в 89-м, новые игры для Atari 2600 издаются небольшими тиражами до сих пор.

Алексей Беспалько,
retrofreak@mail.ru



№04(229)
Год назад

Тема номера:
WOW: The Burning Crusade
А. «Вомпир» Щербаков
о «Красном космосе»,
И. Ченцов о шарообразных
персонажах.



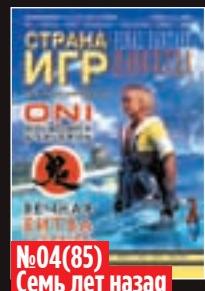
№04(181)
Три года назад

Тема номера:
Heroes of Annihilated Empires
Chikitos: «HoMM + TA + AoE = HoAE?». ЭмуДайджест 04
от Lynx'a, хранителя
romov.net.



№04(133)
Пять лет назад

Тема номера:
C&C: Generals
Настоящая тема номера –
на стр. 78: «Game Girl
Advance и трансвibrатор».



№04(85)
Семь лет назад

Тема номера:
Final Fantasy
История сериала FF плюс
анализ прошедшей пяти-
летки в игровой индустрии.

Вы и сами можете
ознакомиться с прошлыми
номерами журнала,
их электронные версии
выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 04

ИГРЫ ДЛЯ ATARI 2600

Конкурс продолжается! Как и раньше, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Призы в ретро-конкурсах представляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрывается «Валькирия» из Macross. Ответы присылайте на retro@gameland.ru до 15 марта. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс 04», а также свои полные ФИО, индекс и почтовый адрес.

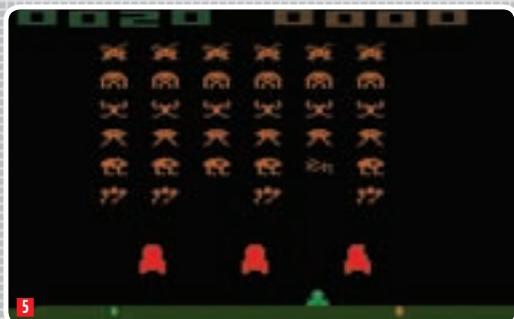
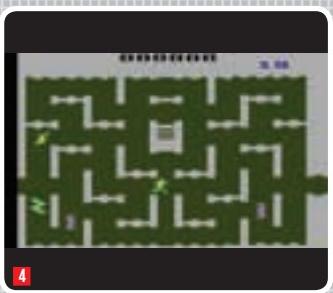
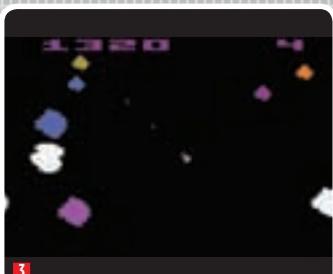


Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 марта. Торжественное подведение итогов состоится в 09(258) номере «Страны Игр».



Правильные ответы 01-го ретроконкурса, номер 01(250)

...будут в номере 06, когда мы подведем его итоги.
А пока давайте посмотрим на эти картинки свежим взглядом геймера 1977 года. Он бы отметил....
1. Что они цветные (!).
2. Что их девять (!!).
3. Что процессору на сверхзвуковых 1,7 мегагерцах, должно быть, нелегко обрабатывать все эти объекты.



Мы помним!

Вы не только знаете эти игры, но и провели за ними немало времени? Поговорите воспоминаниями, послав письмо на retro@gameland.ru. Расскажите о том, когда и каким образом вы познакомились с Atari и, конечно, о любимых играх.

Unreal Tournament

ЖАНР:
SHOOTER.FIRST-PERSON.
SCI-FI

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS2, DC

РАЗРАБОТЧИК:
EPIC GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: GT INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Andrej Shilinovs
skaarjd@gameland.ru

1 Раньше мы играли в DeathMatch без музыкального сопровождения. Но UT провозгласил: «Помирать – так с музыкой!»

2 Далеко не всем новый дизайн старых пушек пришелся по душе. Но люди пристрелялись, привыкли... А к UT2003 авторы перекрасили пушки снова.

3 В UT мы часто наблюдаем не загадочную инопланетную архитектуру, а типичные виды «футурристической Земли». Эх, где же ты, skaarj...?

Из благородной дуэли за руки и головы отдельно взятых игроков, борьба Unreal и Quake выросла в полноценную войну с применением оружия массового поражения. Схватка выплеснулась на просторы грешного онлайн, что не лишено своей зловещей логики. Ведь угонять геймеров в рабство куда удобнее сразу десятками. Титаны схлестнулись не на жизнь, а на смерть, переманивая души простых смертных друг у друга. Quake III: Arena подкупал скоростью, бодрой мясорубкой и достойными битвами «один на один», но разочаровывал глупостью ботов. Unreal Tournament (далее UT) держался молодцом, интеллект компьютерных соперников восхищал, командные схватки вошли в историю, но были и баги, а вереница патчей помогала далеко не сразу. Остается спор о том, кто победил, – в наши дни это уже не важно. В самом конце двадцатого столетия «шутеры с видом от первого лица» шагнули в новую эру. В эру киберспортивных состязаний. Мультиплеер перестал быть довеском к синглу. Из приятного бонуса он превратился в основу. Хорошо это или плохо – вопрос несущественный. Это случилось. Многопользовательская игра отпочковалась, обрела самостоятельность. Одиночный режим в UT, конечно, был. Причем не только в виде свободных схваток с ботами, но и в форме кампании. Правда, здешний сингл волшебным образом поменялся с мультиплеером социальным статусом, и теперь уже он, а не онлайновые поединки, подавался под ярлыком «приятного довеска». Гладиаторским боям будущего придумали немудреную завязку, модели персонажей снабдили краткими биографиями, а каждой арене дали свое описание, но на том здешние откровения сценария заканчивались. Вместо полноценной истории, нам предложили последовательно проходить те же карты с ботами. Постепенно открывались новые режимы, за прохождение всех доступных карт в каждой дисциплине вручали кубок. Не удивительно, что все это походило на одну большую тренировку перед сетевыми побоищами. Игрок привыкал к управлению, изучал правила всех доступных «забав» (от простого DeathMatch до непростого Assault), учился работать в команде, а смышеные боты морально готовили его к жестоким битвам с живыми соперниками. Примечательно, что многие режимы, трюки, правила UT перекочевали прямиком из Unreal. В наследство от предка досталось почти все оружие (которое, к слову, до сих пор кочует из серии в серию). Что-то убрали, что-то добавили, баланс неоднократно метался из стороны в сторону, но сути сие не меняет. Unreal был великой игрой, почти произведением искусства; UT стал своеобразным виртуальным аналогом футбола. Unreal превратили в спорт. Гениальный, но небезупречный дизайн уровней местами растерял бытую красоту в угоду геймплею. А первый skaarj появился лишь после скромного дополнения, названного Bonus Pack... Но, как говорится, «если не хватает чего-то, сделай это сам». Подобно первому Unreal, UT оказался дружелюбен к творческой самореализации своих поклонников. За годы, прошедшие с выхода игры, фанаты не раз переделали все, до чего смогли дотянуться. Ныне количеством модов, дополнительных карт и прочих любительских и полупрофессиональных творений, созданных на основе UT, не поддается даже приблизительному подсчету.



River Raid

ЖАНР:
SHOOTER SCROLLING

ПЛАТФОРМЫ:
ATARI 2600, ATARI 5200,
ZX SPECTRUM, COMMODORE
64 И ДР.

РАЗРАБОТЧИК:
ACTIVISION

ИЗДАТЕЛЬ:
ACTIVISION

ГОД ВЫХОДА: 1982



Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru



1 River Raid, Atari 2600.

2 River Raid, Atari 5200,
1983 рог.

3 Hag River Raid II (1988,
2600) работал Дэвид
Лубар. Продолжение RR
слишком сложное – даже
взлет в этом скроллшуте
выполняется
так же, как в среднем
авиасимуляторе.

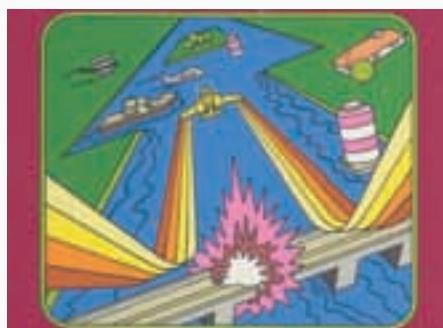
River Raid (в игровых салонах СССР игра была известна как «Персидский залив») вышла на Atari 2600, Atari 5200, ZX Spectrum, Intellivision, MSX и других платформах, которые мало кто захочет увидеть под елкой в следующий Новый год. Но ее родина – все же Atari. River Raid – это вертикальный скроллшутер (если этого не видно из скриншотов, поверните журнал на 90 градусов. Отлично!), причем один из самых первых. Повсюду еще было полно одноэкранных стрелялок с разнообразными и непредсказуемыми названиями типа Galaxian, Galaga, Galaxy Wars, Galactic Invaders и др., а в River Raid самолет летел над «Рекой Невозвращения», которой не было конца, расстреливая на своем пути вражескую технику, которой не было конца, мосты, которым тоже не было конца, и пополняя свое горючее, которому конец все-таки был. Автор игры – Кэрол Шоу, член почетного общества «Фи Бета Каппа» (ФВК, старейшее и самое престижное американское общество студентов), в ее семье, как она говорит, «постоянно играли в множество игр. Начали с настольных игр, а когда появились видеоигры, то полюбили их».

Сначала Кэрол набила руку, работая в Atari. Там в 1978 году она разработала промо-игру для нового одеколона Polo Ральфа Лорана (фирмой знаменитого дизайнера владела та же самая Warner, которая тогда только что купила Atari), а в 1980-м – шашки (Video Checkers) и трехмерные крестико-нолики (3D Tic-Tac-Toe). После такого занудства Шоу пришла в Activision с достаточно радикальной идеей – она хотела сделать космический шутер. Но все вокруг делали космические шутеры, и ей посоветовали сменить сеттинг, так местом действия стала река. Шоу рассказывает: «Сначала самолет должен был быть катером, но верхняя часть катера выглядела странно, так что он стал самолетом».

Обычно для того, чтобы отобразить большое игровое поле на Atari 2600, его разделяли на неподвижные экраны, да и на более поздних платформах уровни игр делились на части, ведь приставка может хранить информацию только об ограниченном числе объектов. В River Raid же используется плавный скроллинг, а действие прервется, только когда ваш самолет во что-нибудь врежется. «2600 сама по себе была наибольшей трудностью. Она была создана для игр вроде Tank и Pong, у нее было 128 байт RAM и 4K ROM. Я сделала так, чтобы ландшафт составлялся при помощи генератора псевдослучайных чисел. Программа писалась на ассемблере, и мы тратили все наше время на то, чтобы просто ужать код до возможностей системы».

Оригинал с 2600 – классика, но лучшие реализации River Raid – версии для приставки 5200 и 8-битных компьютеров Atari. Звук и графика там лучше, а врагов больше. Например, при вашем приближении по мосту проезжает танк, впрочем, он был и на «Спектруме», и на «Коммодоре».

Как и многие сверхпопулярные игры, River Raid была запрещена в Германии. По мнению Федерального департамента Bundesprufstelle für jugendgefährdende Medien, ее нельзя продавать и сдавать в аренду несовершеннолетним, так как «jugendlichen sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kampfers und Vernichters hineindenken», а «bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen zu physischer Verkrampfung, Arger, Aggressivität, Frustration im Denken und Kopfschmerzen». Этот запрет действовал до 2002 года.



Escape from Hell

ЖАНР:
ROLE-PLAYING, PC-STYLE

ПЛАТФОРМЫ: PC

РАЗРАБОТЧИК:
ELECTRONIC ARTS

ИЗДАТЕЛЬ:
ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1990



Автор:
Иван «Noeletmanc» Костин
ataehone@gmail.com

1 Сталина тоже можно завербовать в наш отряд. (Ты бы еще Берию вызвал! – Peg.)

2 В игре можно разговаривать с кем угодно, даже с монстрами.

3 Графика простовата и для 1990 года, но вполне функциональна.

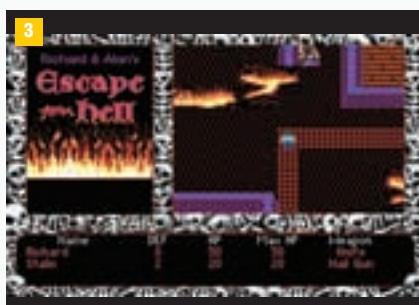
Представьте себе, приходите вы домой после тяжёлого трудового дня, хотите посмотреть футбол с лучшим другом и пообщаться с любимой девушкой – а они хлоп, и исчезают. А учтивый голос сообщает по телефону, что вас троих определяют на постой в ад. И что у вашего ангела-хранителя выходной. Обидно, правда?

Ричарду тоже было обидно, когда у него из-под носа слымзили Алана и Элисон. И он пойдёт искать правду. В ад, естественно. Ему предстоит повстречаться с уймой разнообразнейших обитателей ада, одни будут ему помогать, а другие – пытааться помешать. Но он обязательно дойдёт до Самого Главного и проведёт с ним воспитательный разговор по душам. С нашей помощью.

После спорной Fountain of Dreams никто и не надеялся, что третья (кстати, и последняя) игра на движке вел. и уж. Wasteland окажется чем-то особенным. А зря. Конечно, здесь куда меньше заметны RPG-корни – местами игра вообще напоминает адвентчуру, потому что за разговорами и манипуляциями с инвентарём времени здесь можно провести не меньше, чем в боях; да и герой всего один, причём с заранее заданными характеристиками. И именем.

Но сверху всё это приправлено значительным количеством довольно чёрного «мертвецкого» юмора (вроде монологов, которые произносят многие усопшие касательно своего попадания в ад) и непривычными, хотя идеально логичными, стилистическими решениями, казалось бы, вполне предсказуемых вещей типа списка оружия и брони. Казалось бы. В какой другой игре мы сможем просто так надеть кожаный плащ, взять в одну руку вместо щита крышку от мусорного бака, а в другую – строительный гвоздезабивной пистолет? Вот именно. Есть здесь и «обычное» оружие – пистолеты, ружья и так далее. А есть и экзотика – например, сковородки и вилы, дьявольские мечи и шары для боулинга... Подборка «брони» не отстаёт – на ваш выбор предлагаются шлем сварщика, водолазный костюм, сомбреро и даже асbestosовый костюм. Внутри весь этот красочный абсурд, конечно же, снабжён точно такими же циферками, как и какие-нибудь лазерные ружья и power armor из Wasteland, зато атмосфера какая!

Сам игровой процесс особо от канонов жанра не отходит – мы точно так же ходим по игровому миру, беседуя со встречными-поперечными, сражаемся с недружелюбными и помогаем дружелюбным. Но правит балом всё же атмосфера, создаваемая жизнерадостно белыми костями, из которых сложены рамки интерфейса, и довольно сатиричным текстом диалогов (в которых высмеивается всё – от феноменальной бюрократизации современной человеческой жизни до того, насколько нелепо человек может уйти из жизни). И, конечно же, жар. Адский, нестерпимый жар. Это ад, господа. Тут всегда жарко. От редактора: Хотя за CRPG закрепился статус неподъемных и сложных громадин, в Escape мне было просто приятно побегать, ощущая ее действительно теплую атмосферу. Хотя меня и убили в первые же пять минут, это одна из лучших комедий, которые мне попадались за последнее время. Развивалась еще и четвертая игра на движке Wasteland – Meantime, но она не вышла, а ее создатели не желают показывать бету. Ну и чорт с ней – есть же Escape From Hell!



Только с 10 по 23 февраля!
**лучшие
подарки
на**

23-e



АВТОНАВИГАТОР
Mio H610
5 990 РУБ.



ФОТОРАМКА
E-Art
5 999 РУБ.



ТЕЛЕФОН
Nokia 6500 Classic
13 300 РУБ.



СМАРТФОН
Asus P750
19 490 РУБ.



НОУТБУК
Asus Z99Le
20 590 РУБ.

**МЫ ЗНАЕМ
КАК ЭТО РАБОТАЕТ**

**5-444-333
I-ON.RU**

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Bookshelf



ИСКУПЛЕНИЕ

ИЭН МАКЬЮЭН

ЖАНР: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

сем «Золотых глобусов» и венецианского «Серебряного льва». Основная идея романа, как всё гениальное, проста: от судьбы не уйдёшь, бороться с ней в силах только творчество, фантазия писателя, сумевшего на бумаге соединить то, чёму в жизни не суждено быть вместе. Маленькой Бриони выпало сыграть роковую роль в жизни своей старшей сестры и её молодого поклонника. Девочка разрушает жизнь сестры, думая, что действует во благо. Не разобравшись в тонкостях любовных отношений молодых людей, она становится отправной точкой цепи трагических событий, вследствие которых жизни влюбленных катятся под откос.

Повзрослевшая Бриони становится писательницей. Вот тут и начинается искупление. Осознавая свою вину, она пишет роман, идеальную любовную историю для своей сестры; в книге Бриони несбывшаяся любовь обретает счастливый финал.

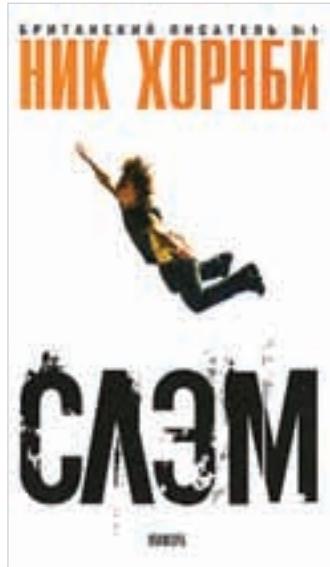
Иэн Макьюэна называют чёрным магом современной британской прозы. Магия Макьюэна – это точный расчет, беспрогрызные литературные ходы, гарантирующие, что читатель не останется равнодушным.

Роман «Исповедь» был признан критиками лучшей книгой Макьюэна, моментально стал бестселлером. Экранизация романа режиссёра Джо Райта («Гордость и предубеждение») претендует на

ИСКУПЛЕНИЕ

ИЭН МАКЬЮЭН

ЖАНР: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО



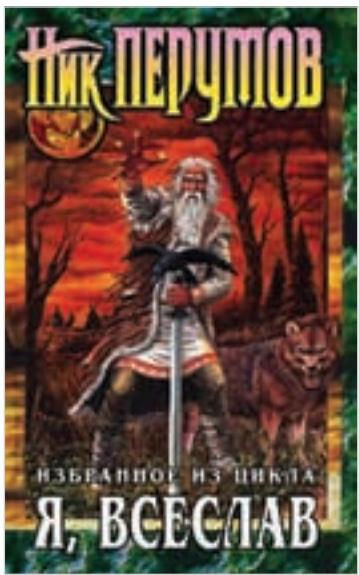
СЛЭМ

НИК ХОРНБИ

ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АМФОРА

детским» проблемами, были вынуждены повзрослеть гораздо быстрее, чем собирались. Шестнадцатилетний Сэм мечтает стать скейтбордистом или дизайнером, его подружка Алисия – моделью, в её планах утереть нос Кейт Мосс и Наоми Кэмпбелл. Ситуация резко меняется, когда Алисия обнаруживает, что беременна.

И вот перед нами молодые родители: девочка, которая не наигралась в куклы, и мальчик, который обращается за советом к плакату своего кумира – скейтбордиста Тони Хоука. Хорнби мастерски набрасывает точные и ироничные психологические зарисовки, показывая происходящие события с точки зрения подростка. Книга совсем не о вреде ранних половых связей, а об испытании и преодолении. Общая направленность скорее оптимистичная, Сэм удается понять, что такое ответственность и умение отвечать за свои поступки, справиться с ситуацией.



Я, ВСЕСЛАВ. ИЗБРАННОЕ ИЗ ЦИКЛА

НИК ПЕРУМОВ

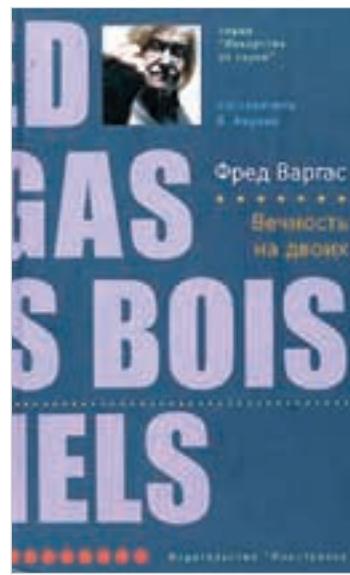
ЖАНР: ФАНТАЗИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО

к реалиям нашей жизни. Фантазия существует гармонично, без попыток псевдонаучных объяснений, на громождения мистики и подобных, выходящих за пределы жанра приемов. В этом плане книги Перумова представляют собой идеальное фэнтези – это целый мир, замкнутый на себя и поэтому совершенный.

В новом авторском сборнике Ник Перумов впервые объединяет в одной книге повести «Русский меч», «Выпарь железо из крови» и рассказ «Пес Всеслава», входящие в цикл «Я, Всеслав».

Всеслав Половеций – легендарный князь, герой «Слова о полку Игореве», личность, окутанная преданиями. Князь считался колдуном, с рождения ему была предсказана необычайная судьба. Всеслав является хранителем Русского Меча, могучего магического артефакта, заключающего в себе силу предков, с помощью которого ему суждено оградить землю русскую от многочисленных бед и напастей...

Ник Перумов работает в жанре фэнтези дольше, чем кто-либо другой из современных отечественных авторов. Так что же такое фэнтези для самого Перумова? Для мэтра российской волшебной фантастики это, прежде всего, традиция средневековых рыцарских романов, героических песен, легенд, народных сказаний о героях. Далеко не всегда необходимо вводить в волшебный мир современные проблемы, тем самым адаптируя сказку



ВЕЧНОСТЬ НА ДВОИХ

ФРЕД ВАРГАС

ЖАНР: ДЕТЕКТИВ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ИНОСТРАНКА

«Человек с затуманенным взглядом и в мятой одежде и есть тот самый знаменитый или пресловутый комиссар уголовного розыска». Полюбившийся многим читателям комиссар Жан-Батист Адамберг берётся за новое расследование.

Никто не мог и предположить, как далеко заведет комиссара расследование убийства двух парней в неблагополучном районе Парижа. Жертвы объединяют единственное обстоятельство – наличие земли под ногтями. Этого оказывается достаточно, чтобы Адамберг не допустил спускания дела на разборки наркоторговцев. Разгадку преступления приходится искать вдалеком прошлом, где скрываются таинственные гени, шепчущие неразборчивые слова, убийцы с раздвоенным сознанием и даже растерзанные в нормандских лесах красавцы-олени...



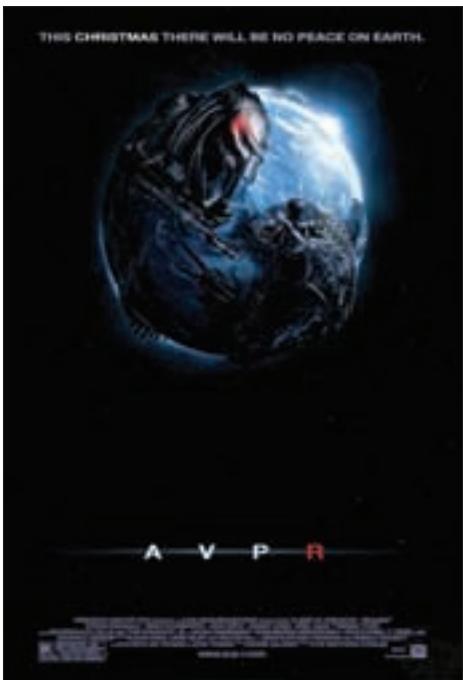
Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / Само онки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropic: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To the Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harbots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kart the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Bokta: The Sun Is In Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / C.B.I.H. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссей капитана Блэга / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Merapeй 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Ansuz an Rайдо / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labirynt of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ониблайд / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan:Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Военная Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парапрац 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА

ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА:
РЕКВИЕМ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 ЯНВАРЯ

■ ЖАНР:	ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК, УЖАСЫ
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	ALIENS VS. PREDATOR REQUIEM
■ РЕЖИССЕР:	ГРЕГ СТРАУС, КОЛИН СТРАУС
■ В РОЛЯХ:	ДЖОН ОРТИЦ, СТИВЕН ПАСКАЛЬ, ДЖОННИ ЛЬЮИС, РЕЙКО АЙЛЕСВОРТ, ДАВИД ТЕТКАУ, ЧЕЛА ХОРСДАЛ, ДЖИНА ХОЛДЕН, ШАРИКА ЭППС, АРИЭЛЬ ГЕЙД, ТАЙ ОЛСОН и др.
■ ПРОИЗВОДСТВО:	США
■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	93 минуты



Вы соскучились по трогательному зверьку с выдвигающейся челюстью, оставляющему везде слизь? А по инопланетному парню, который охотится за всем, что движется? Я, например, соскучился. По отдельности эти герои смотрелись убедительней, но и вместе им не так плохо. Итак – как оно все начиналось. Когда-то в далеком 1979 году усилиями небезызвестного режиссера Ридли Скотта вышел фильм «Чужой» – про приключения отважной землянки и ужасных галактических ядовито-слияньях и многочелюстных монстров. При довольно скромном бюджете он сумел стать настоящим коммерческим хитом с одной стороны и культовой вещью с другой. Через семь лет вышло продолжение – «Чужие» еще одного мастера фантастики Джеймса Кэмерона; сиквел был заметно динамичней, обошелся создателям дороже, но в итоге принес не такие уж и большие деньги. Следом за ним в 1987 г. на кинозреках мира воцарился «Хищник», где инопланетный любитель черепов тщетно попытался пополнить свою коллекцию непробиваемой черепушкой нашего легендар-

ного Шварца. При всей популярности фильм не получил больших сборов и хороших отзывов прессы в мире. Однако ему тоже удалось обрасти культовым статусом и причальным сиквелом, который, правда, провалился в прокате. То же, кстати, случилось с третьей и четвертой частями серии о зубастых зверушках, обожающих человечинку и темные тоннели. С тех пор наши трогательные друзья лежали на полках, компания «Фокс» боялась доставать их и вкладывать большие деньги. В один прекрасный момент возникла по-своему хитрая коммерческая мысль: соединить два этих бренда, столкнуть двух культовых персонажей в едином пространстве. В 2004 году эта идея воплотилась в жизнь благодаря усилиям режиссера Пола Андерсена, знакомого по работам «Обитатель Зла», «Смертельная Битва». Пол решил сделать фильм более приключенческим и более доступным, но, не имея хороших актеров, хорошего сценария и достаточного бюджета, его «Чужой против хищника» не стал откровением. Проходит еще немного времени, и проект отдают дебютантам в большом кино –

РЕЖИССЕР

БРАТЬЯ КОЛИН И ГРЕГ СТРАУС

■ ФИЛЬМОГРАФИЯ:
MITE (ВИДЕО), 16MM MYSTERY

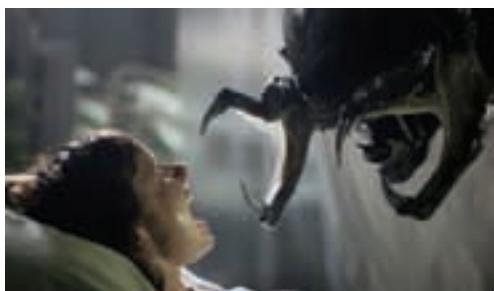
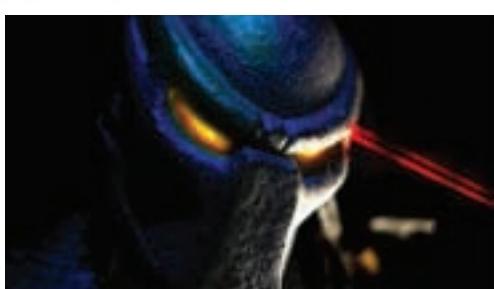


Братья Страус всю жизнь занимались спецэффектами. И даже удостоились премии Британской киноакадемии за визуальные эффекты в фильме «Послезавтра» в 2005 году, победив таких сильных соперников, как «Авиатор», «Гарри Поттер и узник Азкабана», «Дом летающих кинжалов» и «Человек-Паук 2».

До своего полнометражного дебюта братья сняли две короткометражки фантастического характера – «Mute» в 2003 году, где братья, очевидно, хотели поразить всех очередной порцией эффектов. Бюджет шестиминутного фильма составил целых \$22000! Несмотря на это, фильм, к сожалению, не был особо нигде замечен. Далее, в 2004 году братья снимают короткометражный фильм «16 mm Mystery» со значительно меньшим бюджетом в \$40000, который тоже не был встречен с распростертыми объятьями среди кинокритиков и киноманов.

В 2008 году братья представили на всеобщее обозрение свой глобальный шедевр «Чужие против Хищника: Реквием». Вторая часть «Чужих против Хищника» отличается не слишком увлекательным и логичным сюжетом, но зато вполне напряженной и шокирующей картинкой и, конечно же, морем излюбленных и отработанных братьями спецэффектов. Однако премьера в США уже состоялась, денежки текут. Все, что остается русскому зрителю, – попробовать самому этот продукт на зуб.

братьям Страус. Они не стали вносить новых идей и просто решили сделать больше «мяса». Действие происходит в пригороде Америки, главные герои фильма – это наши с вами друзья-зверьки. Характеры персонажей не прописаны, скорее всего, братья решили не создавать запоминающиеся героев, чтобы не отвлекать от мясорубки главных участников шоу – Чужого и Хищника... Это было ошибкой – в итоге мы видим сражения двух титанов на фоне статистов и типажей, но никак не персонажей. Сценария как такого нет – лишь беспорядочный микс из лирических и экши-сцен. В отличие от Андерсена, братья Страус решили сделать фильм по-настоящему жестоким: тут и убийство детей на глазах родителей и наоборот, и истребление зевак на улицах целыми толпами. В общем, действия много, а сути ох как мало. Однако я оптимист – думаю, все же не стоит сбрасывать наших милых зубастиков и инопланетных друзей-череповедов со счетов. Может, грозный Хищник и обаятельный Чужой еще вернутся и потрясут весь мир до основания – кто знает...



ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



МОНСТРО

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 18 ЯНВАРЯ

■ ЖАНР: ФАНТАСТИКА
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: CLOVERFIELD
■ РЕЖИССЕР: МЭТТ РИВЗ
■ В РОЛЯХ: МАЙКЛ СТАЛЬ-ДЭВИД, ОДЕТТ ЮСТМАН, МАЙК ФОГЕЛЬ, ДЖЕССИКА ЛУКАС, ТИДЖЕЙ МИЛЛЕР, ЛИЗЗИ КАПЛАН, АНЖУЛ НИГАМ
■ ПРОИЗВОДСТВО: США
■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 84 минуты



— Эй, чувак, советую убраться тебе куда подальше, потому что с минуты на минуту он уже будет тут. Что это за тварь, спросишь ты у меня? Эта штука уничтожила пол Нью-Йорка! Слышал, что один парень заснял это чудовище на видеокамеру, и возможно, эта запись — единственная инструкция по выживанию... Я написал бы так, будучи более впечатлительным и доверчивым зрителем. Однако я вроде как журналист, и мне нужно держать себя в руках, хотя порой это бывает сложно... С фильмом «Монстро» вышло именно так — я был не просто отстраненным зрителем, а соучастником процесса. Это как смотреть видео, снятые твоим другом, — степень достоверности почти полная. Фильм вышел с небольшим бюджетом по американским меркам (всего \$25 млн), поэтому режиссеру пришлось найти новаторскую и интересную форму для фильма.

Что нового можно ждать от сюжета, где монстр попадает в город и уничтожает все на своем пути? Мы видели это во множестве фильмов — «Годзилла», «Война Миров», «Война Динозавров» и т.д. Сама по себе идея уже себя исчерпала, и кажется, ничего нового придумать уже нельзя, но это не так. Режиссер фильма «Монстро» Мэтт Ривз придумал! Раньше это были красивые, пафосные съемки — и мы чувствовали

дистанцию между собой и происходящим на экране. Мэтт решил сделать повествование от лица простого обывателя, который снимает все происходящее на любительскую видеокамеру и участвует в процессе. Достоверность и степень сопротивления героям выросла настолько, что многие выходят из зала с круглыми глазами.

Пока фильм собрал в США \$54 млн — по меркам «Фабрики грязи», сумма не огромная, но все же довольно хорошая. Рекламная кампания проходила на высшем уровне. В рамках промо-кампании проекта были подготовлены фиктивные выпуски новостей о крушении буровой платформы «Чай» в семи вариантах — на итальянском, немецком, испанском, японском, французском, английском и русском языках. Этот ход оказался довольно креативным и привлек к фильму дополнительное внимание. Оригинальное название проекта (Cloverfield) фактически является лишь кодовым именем картины. Именно так называется бульвар в городе Санта-Моника, где располагались офисы студии Джейффи Абрамса Bad Robot во время производства картины.

Кстати, Джейффи Абрамс, продюсер картины, известен миру как создатель телесериала Lost (Остаться в живых).



И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

АСТЕРИКС НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ

НА ЭКРАНАХ РОССИИ С 30 ЯНВАРЯ

■ ЖАНР: КОМЕДИЯ, ФАНТЕЗИ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ
■ РЕЖИССЕР: ТОМАС ЛАНГМАНН, ФРЕДЕРИК ФОРСТЬЕ
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ASTERIX AUX JEUX OLYMPIQUES
■ В РОЛЯХ: ЖЕРАР ДЕПАРДЬЕ, КЛОВИС КОРНИЛЯК, АЛЕН ДЕЛОН, ХОСЕ ГАРСИЯ, КЛАУДИЯ КАРДИНАЛЕ, НАТАН ДЖОНС, ДВИД БЕКХАМ, ЖАМЕЛЬ ДЕБУЗ, ЭЛЬЗА ПАТАКИ, ЖАН-ПЬЕР КАССЕЛЬ, САНЬЯГО СЕГУРА, ДЭНИ БИН, МАЙКЛ ХЕРБИ, СИМ, БОУЛИ ЛАННЕРС, МИХАЭЛЬ ШУМАХЕР, ЗИНЕДИН ЗИДАН И ДР.
■ ПРОИЗВОДСТВО: ФРАНЦИЯ, ГЕРМАНИЯ, ИСПАНИЯ
■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 110 минут

Наконец-то любители забавного и красочного комикса «Астерикс и Обеликс» увидят очередную киноверсию приключений бравых галлов. Разведка последних донесла, что Рим посыпал на Олимпийские игры легионара Глютеуса Максимуса, и галлы немедленно экипируют собственную команду — Астерикса и Обеликса. Однако греческие судьи запрещают использовать в соревнованиях волшебное зелье, и галлам придется надеяться только на самих себя. Но все жители деревни все равно уверены в своем успехе, ведь кроме силы на их стороне всегда была смекалка главных героев и капризная Леди Удача.

Кроме сюжетной интриги существует еще и интрига вокруг фильма. Дело в том, что данная картина является собой самый дорогой фильм Европы этого года, бюджет которого составил \$95,2 млн (80 млн. евро). Также многих уже заранее (и совершенно зря) огорчила замена Кристиана Клавье, ранее игравшего Астерикса. Уверяю вас, новый Астерикс ничуть не хуже прежнего — наоборот, даже больше похож на своего мультяшного и комиксного прототипа.

На этом сюрпризы не заканчиваются. В картине принимает участие Ален Делон в роли Юлия Цезаря (фильм знаменует его возвращение в большое кино). Нордический Делон играет вполне похожего на себя исторического персонажа, совершенно не напрягаясь. Хосе Гарсия («Утопия») сыграет Спартака, а Жан-Клод Ван Дамм — персонажа по имени Глютеус Максимус. В фильме также появится Михаэль Шумахер (хотя почему картина такая дорогая).



Терри Гиллиаму, скорее всего, надо будет прибегнуть к чудодейственным обрядам шаманов Вуду. Дело в том, что за режиссером в прямом смысле ходят неудачи. В 2000 году он не смог завершить «Человека, который убил Дон Кихота» (The Man Who Killed Don Quixote) из-за неожиданной и невероятно тяжелой болезни знаменитого французского актера Жана Рошфора, которая едва не лишила его жизни. Теперь же случилось другое несчастье: внезапная и трагическая смерть Хита Леджера поставила крест на последнем фильме, в котором он снимался, — «Иллюзионуме доктора Парнасса» (The Imaginarium of Doctor Parnassus). Загвоздка также в том, что как раз главным условием продюсера картины Сэмюэла Хадида было участие в ней именно Леджера, а иначе — никакого финансирования. Что ж, мы плачем по одному из самых интересных актеров современности, а Гиллиам плачет еще и по очередной погибшей картине.



БАНЗАЙ!

GURREN LAGANN



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



- АНИМЕ: Gurren Lagann
- ФОРМАТ: телесериал, 27 эпизодов
- РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Хироки Имайси, 2007
- СТУДИЯ: Gainax
- ПРОДОЛЖЕНИЕ: Aniplex
- НАША ОЦЕНКА: нужно смотреть

Банзай!
БИШЕНЫЙ ПОДЪЮНКИ СУРПРЫЗЫ ИНТЕРЭСНЫЕ

© GAINAX, KAZUKI NAKASHIMA/Aniplex,
KDEJ, TV TOKYO, dentsu



Симон. Скромный и неуверенный в себе парнишка, никак не надеялся стать пилотом боевого робота. Судьба распорядилась иначе, и Симону достается пилотируемая башня Лаганн.

Ния. Однажды Симон, погруженный в черные сумы, нашел Нию спящей в ящике на свалке. Ния быстро завоевывает симпатии всей команды и показывает, что она вовсе не обычная девушка. На самом деле...

Бута. Непоседливый юный кротосвин (кротопоросенок?) из деревни, где жил Симон. Связавшись с нашими героями, Бута отправляется в самое великое путешествие для всего кротосвина рода.

Ёко. Девушка-снайпер. Калибр ее винтовки может соперничать разве что с размером ее груди. Рассказывает Симону и Камина об истинном положении дел в мире и присоединяется к их удивительному приключению.

Камина. Наглый, самоуверенный, напористый, целеустремленный, он становится лидером компании. Камина управляет безголовым роботом Гурреном.

Работа над полнометражным фильмом на основе аниме Blood: The Last Vampire продолжается в обстановке полной секретности. Вернее, продолжалась до тех пор, пока какой-то умник не слил в Сеть набор высококачественных фотографий со съемочной площадки. Материалы оказались предельно любопытными. Прямого соответствия между изображенными событиями и сюжетом аниме пока не видно, демоны тоже в кадр не попали. Они и понятно: чудища додируют специалисты по трехмерной графике. Премьера фильма состоится, предположительно, в этом году.



Взглянем на 2008-й с точки зрения любителя меха-аниме. Что нас ждет? Завершение первого и начало второго сезона Mobile Suit Gundam 00; по весне – второй сезон Code Geass; ближе к концу года – вторая полнометражка цикла Rebuild of Evangelion, да и то, если ее успеют доделать. Все это – довольно мрачные, тяжелые сериалы со страшущими главными героями. Еще когда первый «Гандам» принес моду на реалистичное аниме про роботов, с ним же пришла мода на таинственных, пафосных или измученных героев. Все бы ничего, но эти типажи повторяются из сериала в сериал и порядочно утомляют. Наугад выбрав героя из любого упомянутого аниме, можно тут же записать его в одну, а то и сразу в несколько категорий: таинственный, пафосный или измученный. Вслед за любителями консолей от Sega и игр про ежа Соника, немного перефразировав их выражение, скажем: «Верните в аниме радость!» Давайте сделаем меха-аниме про задирку в истрапанном плаще, шахтера-недотепу, взбалмошную пацанку с винтовкой больше собственного роста и летающую кибернетическую башку? Веселые аниме про роботов последние годы создаются исключительно для детей и, следовательно, просты как две копейки и не могут заинтересовать посто-

янных зрителей «Гандамов». Можно ли сделать веселое аниме, которое бы привлекло и детей, и взрослых зрителей? Можно, если вы – Gainax, а ваша работа называется Gurren Lagann. Показанный на японском телевидении с апреля по октябрь прошлого года, Gurren Lagann стал ярчайшим событием для всей аниме-индустрии за весь год. Сериал по всем признакам похож на аниме для детей и начинается довольно нелепо. Вот наш герой. Его зовут Симон, и он копатель. Его так и кличут: Симон-копатель. Он живет в подземной деревне и с утра до вечера делает единственное, что умеет: копает. Симон усердно трудится, чтобы не всплынуть в какие-нибудь неприятности. Полная противоположность Симона – наглец Камина, задира и бунтарь. Вместе ребята находят в земной толще Лаганна, гигантскую механическую башку, и события быстро принимают круговой оборот. Потолок пещеры, где стоит деревня, рушится, и сверху валится еще одна гигантская механическая башка – с руками, ногами и огромной дубиной. Перед ней – девушка-снайпер, и помочь ей – первое приключение, в которое ввязываются Симон и Камина. Очень скоро становится ясно, что на поверхности земли правят зверолюди на роботах-ганменах, и герои отправляются в поход, чтобы от-

воевать место под солнцем и себе, и всему человечеству. Действие быстро принимает всепланетарный масштаб, герои приобретают десятки союзников, а во второй половине сериала действие и вовсе происходит много лет спустя, и все герои предстают перед зрителем повзрослевшими, пересмыслившими и переосмысливающими свои жизни. Внешний вид Gurren Lagann – это обман и диверсия. За красочным, придурочным фасадом скрывается лучший сериал прошлого года, умный, непредсказуемый и неподражаемый. Он умудряется угодить и любителям героических суперроботов, и знатокам серьезной фантастики. Мало того что Gurren Lagann заставляет задуматься, он еще и чертовски круто поставлен: ключевые сцены своеобразно нарисованы и первоклассно анимированы. Если вы смотрите один сериал в год, то 2007-й это год Gurren Lagann. Сериял в присущей Gainax манере балансирует между полным бредом и подлинной гениальностью, и не посмотреть его – значит лишить себя единственных в своем роде впечатлений. Gurren Lagann – это и бунт в меха-дизайне, и острооженная фантастика, и веселый героический эпик, и психологическое исследование. Что бы из этого списка вас ни интересовало, неизменно одно: Gurren Lagann нужно смотреть.

Японцы продолжают борьбу за чистоту нравов и защиту авторских прав. Поскольку остановить деятельность анонимных файлообменных сетей невозможно, полиция проводит агрессивные операции и хватает за руку тех, кто может. Обвинения выдвигаются существенные по сути, но от этого не менее смешные: так, двух мужчин тридцатилетнего возраста недавно обвинили в заражении второго эпизода Mobile Suit Gundam 00 (хотя ни для кого не секрет, что и все остальные эпизоды в десяти разных вариантах циркулируют по жестким дискам японцев). А в Осаке был арестован двадцатичетырехлетний молодой человек, распространявший через файлообменную сеть Winny картинки из аниме Clannad. Парень вкладывал в картинки вирус и, по ironии судьбы, стал первым автором вредоносных программ, когда-либо арестованных в Японии.



Тем временем на другой стороне земного шара немецкому отделению издательства Tokyopop борются ни с кем уже не хочет. Компания сворачивает издание аниме-сериалов на территории Германии, объясняя это недопустимо высокими потерями от сетевого пиратства. Отказавшись от издания DVD, фирма начинает поиски более перспективных каналов дистрибуции. Незаконченными остаются немецкие издания аниме Guyver: The Bioboosted Armor, Utawarerumono, Perfect Girl, Moonlight Mile, Venus Versus Virus и другие.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип GAR-Formers, смонтированный из видеоряда аниме Gurren Lagann на звуковую дорожку из трейлера к фильму «Трансформеры»; опенинг свежего телесериала True Tears; трейлер девятого полнометражного фильма по сериалу One Piece; официальный музыкальный клип на песню Sorairo Days в исполнении Шоко Накагавы. Песня звучит в опенинге аниме Gurren Lagann.





Китан. Умелый пилот в нашей команде. Горячий, смелый, не раз всех спасает. Вместе с тремя сестрами они составляют оригинально названную бану «Черные братья».



Киял. Самая молодая и непоседливая из сестер. Ведет себя как мальчишка и даже управляет личным роботом, Киялунгой.



Кинон. Самая серьезная и умная из сестер (недаром носит очки). В ходячей крепости Дай Гуррен работает в командном пункте.



Ки. Самая спокойная и миролюбивая из сестер, да еще и старшая. Дочери Ки уготована особая судьба в истории планеты, но это – секрет.



Роси. Рассудительный, умный и «справильный» парнишка. Всегда ставит общее благо впереди личного, не пьет и не курит, гелает карьеру.



Лирон. Механик команды. Умный, как черт, и такой же эксцентричный.



Эники. Модный робот Вирала. Как и все остальные в Gurren Lagann, с лицом на пузе. Вооружен двумя мечами, которые обычно носит на поясе.



Лаганн. Говорящая башка способна перехватывать управление любым механизмом, к которому притронется. Одним словом, Лаганн – всему голова.



Гуррен. Гигантское боевое туловище. Пилотская кабина находится во рту, а фирменные солнечные очки машина получила от красавца Камины.



Гуррен Лаганн. Ультимативная комбинация туловища и головы, Гуррена и Лаганна. Его дрель – самое мощное оружие в галактике.



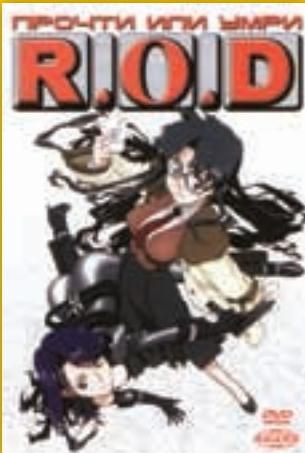
Лорд Геном. Зловещий повелитель зверолюдей, загнавший человечество под землю. Повелевает четырьмя генералами, твердо решившими покончить с восстанием землян.



Вирал. Один из офицеров в армии зверолюдей. Вечный соперник Камины и Симона, вновь и вновь строящий козыни нашим героям. Иногда ему даже удается осуществить загуманное.

НАМ ОЧЕНЬ СТЫДНО!

В статье про Gurren Lagann, опубликованной в номере 23(248), мы допустили несколько ошибок. Приносим искренние извинения компаниям Gainax и Aniplex, лично господину Акай и Кобаяси, а также всем, кого ввела в заблуждение опубликованная информация. На самом деле Акай-сан всего лишь вышел из состава членов правления, но продолжает сотрудничество с Gainax. Что же до злополучной четвертой серии, снятой господином Ко-баяси, то коллеги господина Кобаяси просят передать, что благодарны ему за его вклад в работу над сериалом и от всей души уважают его труд.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает диски с аниме «Прочти или умри». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля.

ВОПРОС:

КТО ВВЕЛ МОДУ НА ДЛИННЫЕ ПЛАЦЫ
ДЛЯ ГАЛАКТИЧЕСКИХ ГЕРОЕВ?

1. КОСМИЧЕСКИЙ БАНДИТ КОБРА.
2. КОСМИЧЕСКИЙ ПИРАТ ХАРЛОК.
3. КОСМИЧЕСКИЙ ПИЛОТ РИК ХАНТЕР.

Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!»
(ответ лучше отправлять не в конверте, а на
почтовой карточке).
E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Нуар» получает Алена Друзева из Воронежа. Важную роль в сюжете этого сериала сыграла, действительно, обычная вилка.



самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**КРУГЛОСУТОЧНО
ПОНЕДЕЛЬНИК
ДО 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Манга

INITIAL D

СОЗДАТЕЛЬ: СЮИТИ СИГЭНО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1995 ГОД, ЖУРНАЛ YOUNG MAGAZINE

Манга Initial D – больше чем комикс. Это национальный гоночный феномен. Inital D живо, увлекательно и правдоподобно описаны уличные гонки, дрифт, тюнинг и вся сопутствующая эстетика стрит-рейсинга. То ли это Initial D популяризовал стрит-рейсинг, то ли, наоборот, популярность гонок породила интерес к Initial D – сейчас уж не разберешься. В любом случае, по Initial D было снято шесть аниме, один игровой полнометражный фильм, создан десяток видеоигр. А среди молодых анимешников манга Initial D заслужила печальную известность за весьма противоречивый внешний вид героев. Они нарисованы... своеобразно. Если бы Андрей Билько родился японцем, то он бы рисовал не Петровича, а как раз героев Initial D. Но стоит этим чудикам сесть за руль, и мангу уже не узнать! Машины изображены неподражаемо, на листе бумаги в обычных картинках Сюити Сигэно умеет воссоздать ощущение скорости и романтику гонок – при этом в точности описывая все технические подробности происходящего. Искренне рекомендуем всем, кто интересуется автомобилями. Эта манга привьет вам любовь к Toyota AE86, дрифту и соевому творогу.



頭文字D

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

KING OF THORNS

СОЗДАТЕЛЬ: ЮДЗИ ИВАХАРА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY COMIC BEAM

Если в двух словах, то King of Thorns – это японский аналог телесериала «Остаться в живых» с хитро закрученным сюжетом. Наши дни. В мире распространяется неизлечимая болезнь под названием «Медуза». Зараженный человек не подозревает о недуге на протяжении пары недель, пока его тело не начинает превращаться в камень. Полторы сотни больных в надежде на грядущее исцеление ложатся в криогенные капсулы, но когда их сон прерывается, о лечении речи не идет. Они приходят в себя в полуразрушенном, заросшем медицинском центре, где властвуют чудовища, с виду напоминающие динозавров. Вокруг – ни одной живой души. Сколько лет прошло? Что случилось с человечеством? Что делать и кому верить? Как выжить в новом мире и спастись от вновь пробудившейся «Медузы»? На протяжении шести томов горстка выживших ищет ответы на эти вопросы, и правда оказывается совсем не такой, как они предполагали в начале. Впрочем, ко второй половине манги King of Thorns из психологической драмы превращается в мистический триллер, что не всем придется по душе. King of Thorns никогда не была анимирована.



いばらの王

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Игры

GUNDAM TACTICS ONLINE

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ АВТОРЫ: BANDAI NAMCO ■ ДАТА РЕЛИЗА: ИДЕТ БЕТА-ТЕСТ

Gundam Tactics Online – неформальное Gundam Network Operation 2. И, тем не менее, этой игры мы не ждали. Сами посудите: во-первых, она выходит эксклюзивно на PC. Во-вторых, она основана на главном телесериале про гигантских боевых роботов. В-третьих, несмотря на трехмерную графику и специфическую TPS-перспективу, это стратегия! Начиная матч в Gundam Tactics Online, вы создаете свой мобильный отряд из боевых роботов и их ловких пилотов. Разумеется, все машины и весь персонал – точно в том виде, в каком они появлялись в аниме и манге. Кстати, если роботы все без исключения боевые, то пилот может оказаться и неловким: характеристики героев растут с победами. Играть можно как за Федерацию, так и за Зион. Гандамы, Заку и вся прочая техника экипируются специальными приспособлениями, которые здесь играют роль эликсиров в RPG. Наконец, геймплей вовсе сшибает с ног. Gundam Tactics Online похожа на старые, тактические игры сериала Rainbow Six: вы прописываете модели поведения для роботов и далее наблюдаете за боем, внося корректировки при необходимости. Трехмерная графика в игре, как это принято у японцев, отнюдь не первой свежести, да и без знания японского языка делать в Gundam Tactics Online нечего, но, если что, сайт игры – <http://www.gundam-gto.jp>.



Тем временем в интернетах

HOBBYFAN.COM

■ АДРЕС: <http://www.hobbyfan.com> ■ ЯЗЫК: английский

Все поклонники аниме рано или поздно начинают думать о покупке фигурок любимых героев. Некоторые на этом не останавливаются. В Японии существует целая индустрия так называемых «гараж-китов». Если в двух словах, это раритетные фигуры, которые часто надо собирать и раскрашивать вручную. Они не продаются в обычных интернет-магазинах, зато на <http://www.hobbyfan.com> их пруд пруди. Здесь же продаются и обычные фигуры, не требующие обработки, и куклы, и плюшевые игрушки, и многое другое. Рекомендуем!



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Сколько серий в аниме Bleach? Посмотрел 120, еще столько же не выдержу.

Как и многие другие современные аниме-сериалы, Bleach не закончен. Каждую среду в половине восьмого на японском телевидении показывают новые серии. Пятого марта, например, выходит 163-й эпизод Bleach.

Сколько всего эпизодов в Naruto?

Ситуация точно та же, что и с Bleach, разве что Naruto показывают по четвергам. Шестого марта выходит 50-й эпизод Naruto Shippuden. Напомним, что в первой части сериала (просто Naruto, без подзаголовка) 220 эпизодов.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностраник» по-японски.

ОБЕЗЬЯНЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ БЛОНДИНОК



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



Запись первая

Если бы на прошлой неделе мне кто-нибудь сказал, что совсем скоро я буду бродить по палубе корабля, направляющегося к берегам Новой Зеландии, – не поверила бы ни за что на свете. Однако, как известно, если хочешь насмешить главного редактора – расскажи ему свои планы на будущее...

В тот самый момент, когда я собиралась торжественно перейти с пятого на шестой круг ленивого ничегонеделания, из комы вышел телефон и принял настойчивыми трелями травмировать шатающихся по моей комнате духов безделья, отдыха и праздности. Первые тридцать минут я, несмотря на стениания духов, успешно убеждал себя, что это кто-то ошибся номером. «Ну что, Катя, отдохнешь? Как отпуск? – мечты о банкетах и премиях незамедлительно рассыпались в прах, телефон говорил голосом нашего главреда. – Кстати, срочное задание. Надо бы поискать Кинг Конга. Завтра в семь утра отпываешь в Новую Зеландию. Рада?». Переварив новость, я честно призналась, что предпочла бы поискать Кинг Конга на Гавайях или Багамах. Ответом мне стали решительные «пип-пип-пип» из телефонной трубки...

И вот я, несчастная, стою, согнувшись пополам, у борта корабля, делясь с океаном изысканными блюдами, приготовленными коком-французом, и с ужасом себе представляю, что...

(запись обрывается, далее несколько страниц дневника не хватает)

Запись четвертая

Вы знаете, я, кажется, начинаю понимать, почему именно Новая Зеландия. Страна эта долгие годы пребывала в забвении, а потом совершенно неожиданно здесь стали обнаруживаться интересны находки – птица киви, актер Рассел Кроу, режиссер Питер Джексон... Правда, почему бы тут же не оказаться и Кинг Конгу?

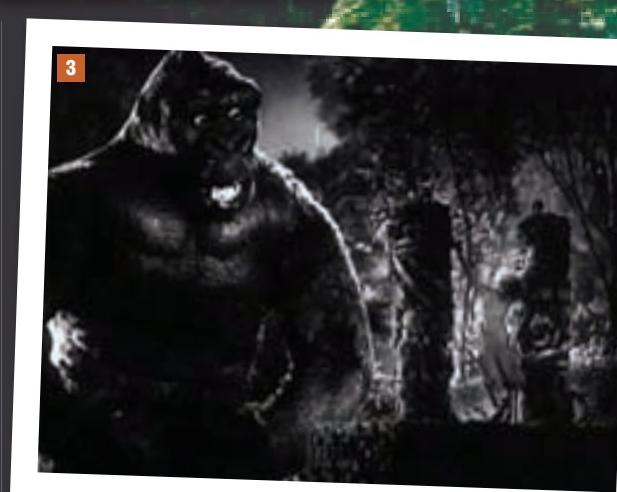
(далее несколько строчек затянуты водой, расплылись и стали совершенно нечитаемыми)

...А идея самого первого фильма о Кинг Конге пришла, как гласит легенда, американскому режиссеру, продюсеру и актеру Мериану Колдуэллу Куперу во сне. Ему пригрезилось, будто здоровенная горилла напала на Нью-Йорк и устроила там основательную бойню. Проснувшись в холодном поту, Купер долго не

мог прийти в себя. «Не, ну как она этого вот! Р-р-раз – и на две части! Ооох... А вон того! А как она машину об стену...» – бормотал Мериан. Выпив стакан воды, Купер внезапно подумал: «Стоп! Это если я, боевой летчик, переживший немецкий плен, так сильно испугался, то как же могут испугаться другие?». К тому времени Мериан Колдуэлл успел поработать над двумя документальными и одной художественной картиной и имел неплохое представление о магической силе (в том числе и финансовой) кинематографа. Поэтому потенциал возможного фильма оценил мгновенно. Однако в те далекие годы технологическая составляющая кинематографа была на стадии личинки. Ни о каких сложных аниматронных куклах, не говоря уже о компьютерных моделях, еще не было и речи. «Как?! Как оживить гигантскую гориллу, чтобы она выглядела максимально реалистично и жутко?» – вопрошал Купер. Ответом ему было молчание...

В 1931 году специалист по стопмоушной анимации (покадровой съемке объекта, положение которого от кадра к кадру изменяется вручную) Уиллис О'Брайан решил снять фильм «Сотворение» (Creation), в основу сюжета которого должна была быть

история о неком семействе, уголовившем в кораблекрушение и попавшем на остров, до отказа забитый динозаврами и прочими доисторическими зверушками. О'Брайан не был грандмастером режиссуры, да и какими-то невероятными сценаристскими талантами не обладал. Зато в области спецэффектов он был настоящим гением, что неоднократно и весьма успешно доказывал (в частности, именно он в процессе работы над революционной картиной «Затерянный мир» (The Lost World, 1925) вдохнул жизнь в невероятное количество кукольных динозавров). Спустя некоторое время после начала работы над «Сотворением» глава студии RKO Дэвид О. Селznick (будущий продюсер культового фильма «Унесенные ветром»), обнаружив, что проект пожирает невероятные суммы денег, решил его заморозить. Немалую роль в принятии этого решения сыграл и тот факт, что Мериан Колдуэлл Купер довольно жестко раскритиковал снимаемый фильм, обвинив его в занудной сюжетной линии и почти полном отсутствии экшна. Я представляю, как Купер приходит довольный домой (еще бы – спас для студии столько денег!), наливает в рюмку коньяку, откладывается на спин-



ку мягкого кресла и... хлопает себя внезапно по лбу, проливая коньяк на брюки. «Батюшки! – кричит он. – Это же самое оно!» И действительно: модели динозавров и то, как О'Брайан совмещал их в кадре с живыми актерами, было, по меркам тридцатых годов, чем-то совершено невероятным. Слезы разочарования еще не успели высохнуть на глазах Уиллиса О'Брайана, когда он уже подписывал новый контракт с RKO, согласно которому обязался взять на себя работы по оживлению гигантской и крайне кровожадной гориллы в грядущем фильме Мериана Купера. Приснившийся Куперу сюжет к тому времени уже оброс дополнительными подробностями и оформился в полноценный сценарий. Зрителям предстояло увидеть историю о том, как эксцентричный режиссер-фанатик отправился на некий затерянный остров, дабы снять там сенсационный художественный фильм. На острове команда и съемочная группа должны были повстречаться с самым огромным из существующих на Земле созданий – титанической гориллой Кинг Конгом. Однако помимо супербезьяны там обнаружился целый зоопарк юрского периода, весьма враждебно настроенный по от-

ношению к незванным гостям. Кинг Конг же между делом безнадежно втрескался в актрису, которой предстояло сыграть в фильме главную роль. Он утащил ее в свое царство, перебив при этом немалую часть команды и нескольких особо навязчивых динозавров. Однако влюбленный морячок спас девушку из лап похотливого примата (который, пошляк эдакий, был больше красотки раз в двадцать, а пытался ее раздеть), чем вызвал изрядный гнев последнего. Впрочем, гнев этот был быстро утихомирен при помощи бомб с усыпляющим газом, а сам Кинг Конг – доставлен в Нью-Йорк. Но перспектива служить забавой для «денежных мешков» супербезьяну не впечатлила – вырвавшись на свободу и устроив в городе солидную бучу (вот она, сбывающаяся мечта Мериана Колдуэлла Купера), Конг вновь похитил свою очаровательную возлюбленную. После чего он забрался наздание Эмпайр Стейт Билдинг, где и принял свой последний решительный бой с BBC США.

Вышедший в кинопрокат фильм ожидал сумасшедший успех. Народ, за годы Великой Депрессии успевший полюбить фильмы ужасов (напомню, что 1931 год принес миру экранизации «Франкенштейна» и «Дракулы»,

1932 г. – «Мумио» и «Уродов»), толпами валил в кинотеатры, желая посмотреть на первого в истории кино влюбленного монстра-гиганта. Казавшиеся в те годы невероятными спецэффекты приводили зрителей в совершеннейший воссторг, сцены единоборства Кинг Конга с динозаврами вызывали священный трепет. Кинопрактические сборы росли как детишки на «расташке», а продюсеры распевали победные песни и купались в деньгах. Однако не все на этом празднике жизни веселились и плясали – скорбь и печаль читалась на лицах борцов за общественную мораль и нравственные ценности. «Кинг Конг» в действительности был невероятно жестоким (по меркам 30-х годов) фильмом. Добротельные католики, мечтавшие, чтобы насилие оставалось лишь в реальной жизни, а с экранов кинотеатров взирали исключительно добрые лица праведников, довольно быстро завели свою цензурную машинку. Так, из первоначальной версии фильма была удалена сцена, в которой упавших с дерева-моста матросов пожирают гигантские краб, паук и ящерка. Существует, кстати говоря, забавная легенда, согласно которой люди, увидевшие полную версию карти-

ны, содержащую этот эпизод, испытали невероятное потрясение, принялись кричать и ужасаться, а потом и вовсе сбегать с показа. Из более поздних версий фильма последовательно выкидывались сцены, в которых Конг толчет и пожирает людей, раздевает главную героиню и, ползая по высотному дому, сбрасывает на землю несчастную тетеньку. Цензура подверглась и сцена расправы кровожадного бронтозавра над моряком. Впоследствии, правда, все эти фрагменты (за исключением эпизода моциона краба, паука и ящерки) были восстановлены. ...Буквально через несколько месяцев после того, как «Кинг Конг» начал покорять сердца американских зрителей, Эрнест Шедсэк, соавтор оригинальной картины, принялся работать над его продолжением – фильмом «Сын Кинг Конга» (The Son of Kong, 1933). Проект изначально планировался как стопроцентно коммерческий (читай – предназначенный исключительно для изъятия лишних денег у фанатов первой части), посему сценарист Рут Роуз получила строгий приказ сочинить «что-нибудь легонько и не шибко серьезное». Кроме того, ей было велено не злоупотреблять масштабными и слишком сложными

1 Энн Дэрроу (в исполнении Фэй Рэй) – первая любовь Кинг Конга. Актриса Фэй Рэй, кстати говоря, вовсе не блондинка, однако, ознакомившись со сценарием оригинального «Кинг Конга», она решила, что ее героиня обязательно должна быть светловолосой и самостоятельно подобрала себе парик.

2 Карл Дэнхем (сыгранный Робертом Армстронгом) – человек, ответственный за появление Конга в Нью-Йорке. Преданный фанатик кинематографа, человек, готовый ради фильма рисковать жизнью. Симпатичная (хотя и крайне одиозная) личность.

3 Первая встреча Энн Дэрроу и Кинг Конга. Обезьяна «запала».

4 Тот самый эпизод, который преподнесовал вырезанной сцене поединения матросиков арахнидами и прочими зверушками. Попадав с бревна, моряки сделались обедом оголодавших доисторических зверушек.



1



2



3



4

Конг анимационный

С осени 1966 г. по лето 1969 г. на канале ABC транслировался совместный американо-японский анимационный сериал «Шоу Конг Конга» (The King Kong Show). Сюжет цикла строился вокруг приключений Конг Конга и его приятелей из семейства Бондов. Вместе с ними наша гигантская горилла спасала человечество от всевозможных пакостников. Кстати говоря, именно на основе сюжетов из «Шоу Конг Конга» впоследствии был снят фильм «Побег Конг Конга».

В 98-м году на видео был выпущен полнометражный анимационный фильм «Могучий Конг» (The Mighty Kong), представлявший собой музыкальный ремейк оригинальной истории Конг Конга. Мультфильм озвучивал славный комик Дагли Мур, и эта роль стала последней в его долгой и успешной карьере.

В 2000 году на телекартины вышел анимационный сериал «Конг: анимированный цикл» (Kong: The Animated Series). Сюжет его начинает развиваться с того самого места, которым закончился оригинальный фильм — горилла падает с небоскреба и отдает Богу душу. Однако гениальная тетенька-ученый извлекает из поверженного титана образец крови, используя который, впоследствии создает клон Конг Конга. В 2002 г. студия Planet Interactive сделала одноименную игру для портативной консоли Game Boy Advance. А в 2005-м на основе сериала был создан довольно сурацкий полнометражный мультфильм «Конг — король Атлантиды» (King: King of Atlantis), по мотивам которого также была выпущена одноименная, весьма унылая игра для GBA.

сценами, поскольку бюджет сиквела уменьшился по сравнению с первым фильмом почти в три раза (\$250000 против \$670000). Роуз, не откладывая дела в долгий ящик, быстренько написала историю о том, как режиссер, привезший в США Конг Конга и теперь заваленный с ног до головы судебными искаами, вместе с капитаном корабля, подобрал по пути девушку и негодяя, вновь отправились в экспедицию к Острову Черепа. На этот раз не за гигантской обезьянкой, а на поиски спрятанного там сокровища. Сокровища без особого труда обнаружились, помимо них обнаружился сын Конг Конга — пока еще довольно средних размеров горилла-альбинос. Сын этот, в отличие от папани, обладал нравом добродушным и даже альтруистичным. Что и доказал в конце, когда, пожертвовав собой, спас от верной смерти режиссера. Остров Черепа затонул вместе со всеми своими динозаврами и безвестной супругой Конга (в агамогенез гигантских горилл я не в силах поверить), а главные герои успешно переженились и решили зажить счастливо до конца своих дней.

В отличие от первой части фильма, которая представляла собой весьма серьезный хоррор

с довольно строгой драматической сюжетной линией, продолжение получилось крайне легковесной приключенческой картиной с ярко выраженным комедийными и даже пародийными элементами (так, например, маленький Кико довольно забавно повторяет папину традицию играть с челюстями поверженных динозавров). «Сын Конг Конга» не стал, конечно, сенсацией, однако вложенные в него деньги отбил.

...А сейчас я срочно перестаю писать и отправляюсь куда-нибудь на дерево. Кажется, то, что низвергается с небес, называется «тропический ливень», и если я сейчас от него не спрячусь, то меня смоет в океан, и искать мне придется уже не Конг Конга, а Флиппера или Вилли.

(следующие несколько странниц пострадали от тропического ливня, расплзлись и сделались абсолютно нечитаемыми)

Запись шестая

Уже который день я иду по следам Конга. Похоже, что он действительно существует и прячется где-то здесь, в джунглях Новой Зеландии. Как я об этом догадалась? Ну а какое еще существо может оставлять за собой сотни метров поломанного

и искореженного леса? Не Годзилла ведь, право слово... Кстати, о Годзилле. Конг как-то раз довелось схлестнуться с этой чудной ящеркой и даже накостылять ей по чешуйчатой шее. Случилось это в расцвет эры гигантских киномонстров — в далеком 1962 году, когда японский режиссер Иси-ро Хонда снял свой легендарный фильм «Конг Конг против Годзиллы» (King Kong vs. Godzilla). Впрочем, история началась гораздо раньше. Вскоре после выхода в свет фильмов «Конг Конг» и «Сын Конг Конга» специалист по визуальным эффектам Уиллес О'Брайан загорелся идеей: снять кроссовер, в котором свести в неравном бою Конг Конга и... Франкенштейна! То,

что Франкенштейн был маловат росточком и вряд ли годился в соперники многометровой обезьяне, О'Брайана совершенно не смущало. Он предполагал несколько улучшить детище Мэри Шелли — увеличить в размерах и докрутить всяческих органов, позаимствованных у различных животных. Идея Уиллеса нашла живой отклик в душе продюсера Джона Бека, и скоро они, написав сценарий фильма, принялись предлагать его различным киностудиям. Но расчетливые

киномагнаты, прикидывая сто-

1 Легендарная сцена расправы Конга над тираннозавром.

2 Конг убивает подголую змеюку.

3 Легкая эротика образца 1933 года, вызывавшая шок у пуритан и добродетельных католиков. Конг слегка обнажил мисс Дэрроу, и в итоге у нее — о, ужас! — стала видна часть нижнего белья.

4 Продолжая во имя прекрасной дамы сокращать численность и без того уже давно вымерших зверушек, Конг разрывает пасть птеранодону.



имость стоп-моушн анимации и потенциальные кинотеатральные сборы, печально качали головами и давали нашим энтузиастам от ворот поворот. Уиллис в итоге опустил руки, более же молодой Бек решил не сдаваться и добрался аж до Японии, где в те годы уже вовсю царил культ гигантских монстров. На студии «Тохо», ответственной за производство ряда фильмов о здоровенных чудовищах (в том числе и двух первых «Годзилл»), Бека приняли с распластертыми объятиями. Как оказалось, японские киномагнаты давно уже мечтали снять фильм о Кинг Конге – а тут вдруг такая возможность! Впрочем, титанического Франкенштейна (который за время доработки сценария успел сменить имя на Прометея) решено было заменить на огнедышащего динозавра Годзиллу, чья популярность в Японии росла со скоростью пивных дрожжей. Весьма основательной переделке подвергся и сам сценарий. Итак, по сюжету «Кинг Конга против Годзиллы» древний ящер в очередной раз проснулся от многолетней спячки и решил растоптать несчастную Японию. Тем временем директор некой фармацевтической компании возмечтал устроить сно-

шибательную рекламную акцию (Япония стонет под пятой Годзиллы? да кому какое до этого дело!) и отправил нескольких своих сотрудников на далёкий остров, дабы они привезли оттуда Кинг Конга. Ну, они и привезли. В итоге в Японии стало ровно на одну гигантскую напасть больше – вырвавшаяся на свободу обезьяна принялась крушить Токио. При этом, как вскоре выяснилось, Кинг Конг был большим фанатиком электричества (кусал зубами провода (*sic!*) и получал от этого суперсили). И если его первые случайные встречи с Годзиллой заканчивались победами ящера, то позднее, основательно прокачавшись, Конг был вполне способен дать ему бой. Кинг Конга хитростью – обсыпав порошком из снотворных ягод и исполнив ему колыбельную (*sic!*) – усыпили и на воздушных шарах (*sic!*) доставили к Годзилле. Кинг Конг хорошенко навалял ящерице и поплыл через океан к родному острову.

Все бы ничего (мир, безусловно, знал и более безумные сценарии), даже на базе подобного сюжета можно было бы снять вполне приличную картину, но... у студии «Тохо» не нашлось лишних денег для запланированной стоп-моушн анимации. Думаете,

проект закрылся? Ага, конечно. Исиро Хонда, почесав свою многоудрую голову, сообщил, что героям японцам ничего не страшно, и велел сшить костюмы Кинг Конга и Годзиллы. Хонда не покривил душой – как правило, в японских фильмах о гигантских монстрах чудища играли одетые в спецкостюмы актеры. Для американского же зрителя, привыкшего к куклам О'Брайана, такое воплощение Кинг Конга было в новинку.

Впрочем, американских зрителей удивил бы не только костюмированный Кинг Конг – дельцы студии «Тохо», решив отойти от мрачной атмосферы, царившей в первых двух «Годзиллах», совершенно неожиданно решили добавить в фильм комедийных элементов. В итоге картина заискрилась довольно мильими шутками («Мои мозоли всегда болят, когда рядом есть здоровенный монстр!»), комичными ситуациями и диалогами. Бек, считавший себя крупным знатоком зрительских предпочтений, решил, что его соотечественники не воспримут японский юмор, и специально для американского кинопроката основательно переделал фильм. Он полностью изменил музыкальное оформление, переписал тексты диалогов, вырезал массу оригинальных

эпизодов, снял множество новых сцен и окончательно превратил картину в дивную кашу. Японская версия фильма в итоге была крайне тепло встречена зрителем и собрала рекордную среди трех «годзилловских» фильмов кассу. Американская же вариация особых лавров не снискала. В настоящее время они обе вполне годятся для проигрывания в качестве уморительнейших трэш-комедий. Я, по крайней мере, ничего более фееричного и сумасшедшего, чем сцена драки Годзиллы и Конга (особенно эпизоды, когда Годзилла караистским приемом бьет Конга ногой в живот, или когда Конг запихивает Годзилле в пасть вырванное с корнем дерево) еще не видела.

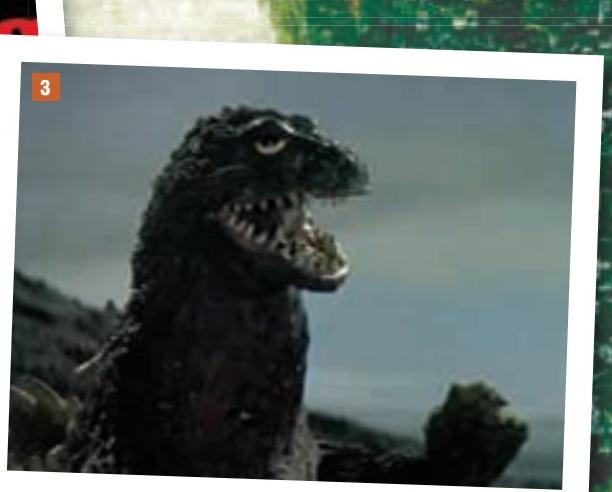
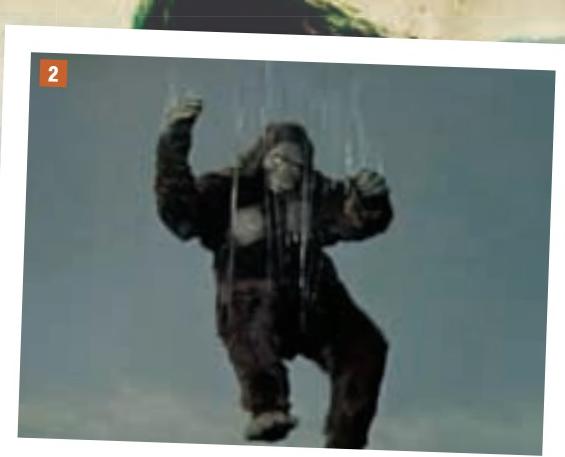
Судя по всему, Хонде снимать фильмы про Кинг Конга понравилось. В 1967 году выходит еще одна японская картина, повествующая о злоключениях титанической гориллы – «Побег Кинг Конга» (*King Kong Escapes*). Фильм этот, отталкиваясь от того, что снимал тот же самый режиссер и на той же самой студии, некоторые критики (из числа тех, что не утруждают себя просмотром рецензируемых картин) записали в сиквелы «Кинг Конга против Годзиллы». На самом деле, никаких

1 Кинг Конг пленен и выставлен на потеху толпе.

2 Конг на небоскребе.

3 Я люблю тебя, Энн,
Что само по себе и не ново,
Я люблю тебя, Энн,
Я люблю тебя снова
и снова.

4 Легендарная сцена. Дэнхем, стоя рядом с телом поверженного гиганта, изрекает свое классическое: «Нет, не аэропланы прикончили его. Это красавица сразила чувовище...».



1 Японский постер «Кинг Конга» Гиллермина.

2 Кинг Конг, летящий на воздушных шариках, в шедевре Исира Хонды «Кинг Конг против Годзиллы».

3 Это, собственно, Годзилла из того же самого фильма.

4 Трагательный американский постер «Кинг Конга против Годзиллы».

пересечений у этих двух лент не имеется. По сюжету «Побега Кинг Конга» некий злонамеренный учёный создал гигантского Робо-Конга, желая с его помощью начать добывать крайне редкий и невероятно радиоактивный «элемент X». В то же самое время на острове настоящего Конга высадилась часть экипажа потерпевшей крушение подводной лодки. Любитель прекрасных дам Кинг Конг (опять, кстати говоря, человек в дурацком костюме) не устоял и втрескался в барышню-офицершу. Остров Конга, между прочим, был заполнен динозаврами и прочей доисторической жизнью – в строгом соответствии с классикой (в «Кинг Конге против Годзиллы» на острове помимо самого Конга и аборигенов обитали лишь таинственные мега-осьминоги). И, естественно, все это зверье немедленно нацелилось на объект поклонения гориллы. Драки, как то и заведено в японских фильмах о мега-монстрах, вновь оказались прелест как хороши (особенно прекрасен был динозавр, который был Конга в прыжке с двух ног). Спасенная от ящеров девица вместе с прочими членами экипажа отправилась на подлодке домой, а за Конгом вскоре прибыл зловещий

профессор, чей Робо-Конг оказался не слишком компетентен в вопросах добычи радиоактивной руды. Принужденный к работе Кинг Конг довольно быстро в карьере рудокопа разочаровался, сбежал и отправился в Токио. Именно там и состоялась его решительная схватка с пакостным Робо-Конгом. Собственно, на «Побеге Кинг Конга» японская часть истории гигантской гориллы завершилась. Конг отправился домой, на северо-американский континент.

Запись седьмая

В 1974 году итальянский продюсер Дино Де Лаурентис (живая легенда киноиндустрии – «Конан-разрушитель», «Дюна», «Тело как улика», «Ганнибал», «Красный дракон» – перечислять придется 157 фильмов) решил, что мир созрел для нового Кинг Конга. Проект Де Лаурентиса был невероятно амбициозен и феноменально смел: рассказать с использованием всех современных киносредств историю о любви гигантской гориллы к женщине. За прошедшие с момента выхода оригинального фильма сорок лет техническое оснащение кинематографа шагнуло далеко вперед; кудесникам камеры и кадра представилась наконец возможность

реализовывать самые безумные проекты. Такие, например, как создание сорокафутового механического Кинг Конга... Первоначально Дино Де Лаурентис хотел, чтобы спецэффектами в его картине занимался король итальянского хоррора Марио Бава. Однако Бава наотрез отказался покидать Италию, за что предложил вместо себя кандидатуру своего коллеги Карло Рамбальди. Карло был известен по работе над визуальным решением многочисленных итальянских фильмов ужасов (в частности, над легендарным джиаулло «Кроваво-красный» Дарио Арденто и «Ящерицей в женском обличии» Лючиио Фульчи). Режиссерское кресло Де Лаурентис последовательно предлагал многим известным режиссерам, в частности Роману Полански и Сэмю Пекинпле. С трепетом представляю себе, какой бы получился фильм, если бы его снял Пекинпа – вечно пьяный Конг-мексиканец жестоко избивал на родном своем острове динозавров, после чего, похитив белокурую проститутку, отправлялся с ней в бега в Нью-Йорк, где, убив и изнасиловав половину местного населения, гибнет, расстрелянный продажными копами. Однако Де Лаурентис от всех них получил отказ, и в итоге

ставить картину взялся Джон Гиллермин.

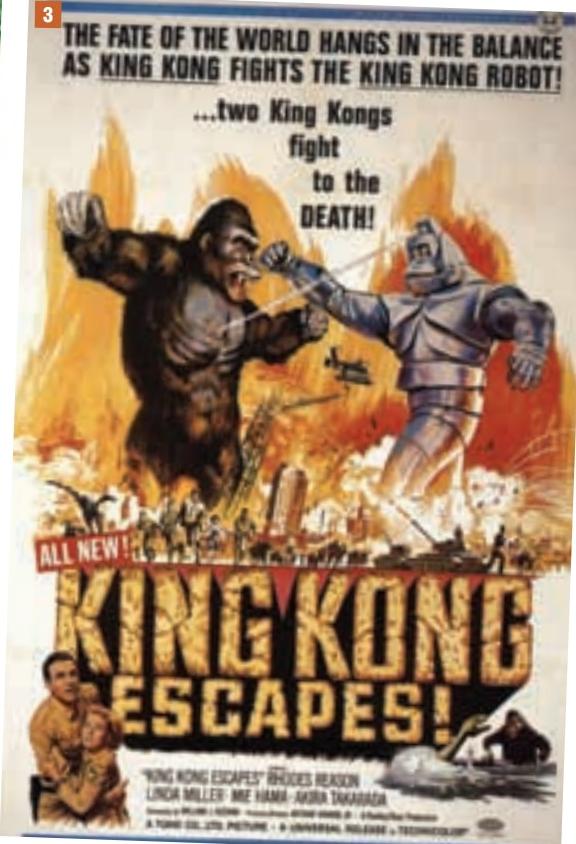
Рамбальди взялся за дело с присущей ему основательностью: почти за два миллиона долларов он создал двенадцатиметрового механического Конга. Дорогой итальянскому спецу перешел совсем еще молодой эксперт по гриму Рик Бейкер (через четверть века он, поработав над «Людьми Икс», «Людьми в черном», «Бэтменами» Тима Бартона и американским римейком «Звонка», сделается одним из самых востребованных голливудских мастеров по тэйк-ап'у). Он ухитрился сдеть костюм гигантской гориллы (привет Исира Хонде и «тотховским Конгам», выглядевший значительно более натуралистично и не требовавший каких-либо запредельных эксплуатационных вложений, нежели титанический робот (статистика утверждает, что гигантская кукла Рамбальди – самая большая механическая модель за всю историю кинематографа)). В итоге, практически во всех сценах, где мы видим полноразмерного Конга, участвует наряженный в костюм Бейкера актер. Робот Рамбальди использовался лишь для нескольких статичных эпизодов. Впрочем, вложенные в титана деньги не канули в без-



1



2



3

Конг загадочный

Кинематограф – искусство довольно молодое, однако за век, который оно просуществовало, разнообразных тайн накопилось невообразимое количество. Одна из таких тайн – японский фильм «Кинг Конг появляется в Эдо» (King Kong Appears in Edo). Легенда утверждает, что картина эта была снята в Японии в 38-м году – в ней повествовалось о том, как Конг крушит средневековый Токио. Режиссером ленты значится Соя Кумагай.

На настоящий момент не существует никаких официальных подтверждений, что этот фильм в действительности был. В Сети есть маленькая черно-белая фотография, на которой изображен Конг, переступающий ногами с одного здания на другое и скимающий рукаами барышню. Утверждается, что это – один из кадров фильма. Кроме того, существует масса слухов, гласящих, что в «неких японских книгах о кинематографе фильм упомянут и подробно описан». На настоящий момент подтвердить или опровергнуть факт существования картины никто не в силах.

История с фильмом «Кинг Конг появляется в Эдо», кстати говоря, не первый случай, когда вокруг гигантской гориллы возникает ореол тайн. Так, после выхода фильма «Кинг Конг против Годзиллы» почитатели обезьян, посмотревшие его американскую версию, долгое время были убеждены, что в японской версии победителем дуэли вышла Годзилла. Это ошибочное мнение просуществовало довольно долго и даже ухитрилось угодить в качестве достоверного факта в некоторые справочники.

дну – робот вызвал невероятный интерес со стороны прессы и перед выпуском фильма активно использовался в маркетинговых целях. Отдельно следует упомянуть еще один шедевр Рамбальди – сделанные из механизмов с гидравлическим приводом руки Конга, использовавшиеся, в частности, в сценах с участием гориллы и главной героини.

Сюжет римейка, отойдя от оригинала достаточно сильно в мелочах, по большому счету серьезных изменений не претерпел. Разве что общий настрой мигрировал от хоррора в сторону мелодрамы (в римейке геройна успела привязаться к Конгу и даже, пожалуй, немного его полюбить). Экспедиция на остров Конга на сей раз была организована вовсе не для съемок кино, но ради поисков нефти. Героиню подобрали в океане, где она плескалась после кораблекрушения. Имевшаяся на острове нефть оказалась совершенно непригодной, а вот здоровенная обезьяна магнатов заинтересовалась. Доставленная на нефтяном танкере в Нью-Йорк обезьяна отказалась участвовать в шоу на потеху публике и принялась крошить и ломать город. В конце концов, Конг похитил свою возлюбленную и забрался на здание Всемирного

Торгового Центра, где был расстрелян военными с вертолетов. Несмотря на довольно сдержанные отзывы отдельных кинокритиков, вышедший в прокат в 1976 году римейк «Кинг Конга» получился картиной вполне пристойной и трогательной. Зрители, которым, как известно, до критиков нет ни малейшего дела, от фильма были в восторге и валом шли в кинотеатры, оставив там около восьмидесяти миллионов долларов (при бюджете в четверть миллиона). Немалой популярностью фильм пользовался и в Стране Советов, где демонстрировался с помпой в кинотеатрах (помог довольно ярко выраженный анти капиталистический посыл). Помню, будучи еще совсем маленькой девочкой, я смотрела его на большом экране и визжала от ужаса всякий раз, когда Конга показывали крупным планом. В 86-м году создатели римейка решили повторить свой успех и вновь собрать излишки денег с почитателей гигантской гориллы. Сумасшедший успех первой части, впрочем, сыграл с кинодемиургами злую шутку – они отчего-то решили, что однажды появление на экране титанической обезьянки уже настолько завораживает зрителей, что они принимаются немедлен-

но выворачивать карманы и отдавать всю имеющуюся наличность. «А что же произойдет, если мы покажем им двух огромных обезьян?» – начали задаваться вопросом киноделы. Идея переродилась в сценарий, согласно которому павший смертью храбрых в первой части картины Конг был реанимирован, награжден искусственным сердцем и пойманной на Борнео самкой аналогичного вида. Всеобщее счастье и любовь должны были, согласно сценарию, разрушить проклятые военные, отказавшиеся дать благословение обезьянкам. В итоге – побег Конга и его барышни, внебрачный секс, беременность и серьезные разрушения по всей территории Америки. В finale фильма Кинг Конг гибнет повторно (героически уничтожив почти всю армию США), а девушка его рождает прекрасного мальчика, на костюм которого создателям картины денег крически не хватило.

Пожилой Рамбальди к моменту съемок фильма, очевидно,

уже несколько повредился в уме и возомнил, что самый новаторский спецэффект – это «палка-палка-огуречик...», а «Кинг Конг против Годзиллы» Хонды – визуальный киноэталон. Последовали и продюсеры, урезавшие

2 Конг и нежная его возлюбленная.

3 Очаровательный американский постер фильма «Побег Кинг Конга».



1 Энн Дэрроу (в исполнении Наоми Уоттс) в «Кинг Конге» Питера Джексона.

2 Это – Карл Дэнхем из «Кинг Конга» Джексона, блестяще сыгранный Джеком Блэком. Кстати, эпизод, откуда взят этот вот кадр, откуда взят этот вот кадр, представляют собой чудесную кинематографическую шутку, которую мы всегда до самого верха набыты фильмы Джексона. Дэнхем разговаривает со своим помощником о том, какую бы актрису взять на исполнение главной роли в грядущем фильме. Внезапно его осеняет: «Фей Рэй!» На что помощник отвечает, что Фей занята, она снимается в данный момент в каком-то фильме студии RKO. «У Купера! Он меня обскакал!» – стиснув зубы, цедит Дэнхем. Мериан Колдуэлл Купер, если вы не забыли, это один из режиссеров, снявших в 33-м году «Кинг Конга». А Фей Рэй – актриса, исполнившая в этом фильме роль Энн Дэрроу.

бюджет картины по сравнению с первой частью (десятилетней давности!) в два с половиной раза. В общем, фильм уже на стадии своего создания был обречен сделаться поводом для бесчисленных насмешек. Вышедший в широкий прокат «Кинг Конг жив», разумеется, не окупил даже половины своего бюджета и, по сути, похоронил карьеры Рамбальди и режиссера Гиллермина. Те же самые люди, которые не скучились им на комплименты после выхода фильма 76-го года, теперь смеялись старичкам прямо в лицо. В 77-м Рамбальди вручили «Оскара» за спецэффекты в «Кинг Конге», а в 87-м – номинировали на «Рэззи» («Золотая Калоша киноиндустрии») за спецэффекты в фильме «Кинг Конг жив». Круг замкнулся.

...В 2005 году Питер Джексон снял свой собственный вариант ремейка «Кинг Конга», про который уже писали и говорили столько всего, что повторять это в сто первый раз мне видится занятием неблагодарным. Приличный фильм с восхитительными спецэффектами, ровной актерской игрой и вполне славным сценарием, в котором подкупает, в первую очередь, то, что он является точной реконструкцией оригинальной истории.

...А я, кстати говоря, уже почти настигла Конга. Я не вполне понимаю, что стану с ним делать, когда, наконец, догоню. Любимый Главред, старый конь, говорил что-то про интервью и «обязательно спросить про консоли нового поколения». Но что-то как-то...

Запись восьмая

...Впервые, кстати, я прищучила Кинг Конга в игре Donkey Kong, выпущенной Nintendo в 1981 году. В этой вполне революционной игрушке нам предстояло, управляя парнем по имени Попрыгун (который несколько позднее станет обожаемым всеми Марио), скакать по платформам и спасать из рук здоровенной гориллы егонежную возлюбленную. Вокруг игры (для своего времени, безусловно, гениальной) существует масса удивительных историй, тянувших на сюжет причально-го мистического триллера, среди которых имеется и занятное весьма дело «Universal против Nintendo». Не существует никаких сомнений в том, что сюжетный ход «девицу похитила огромная горилла и утащила ее на верхотур» пожаловал в мировую художественную культуру прямиком из оригинального «Кинг Конга». Сигеру Миямо-

то, отец «Данки Конга», вне всякого сомнения, активно черпал из классики вдохновение, но когда Universal решила влепить Nintendo иск за plagiat (киностудия владела правами на «Кинг Конга» образца 33 года), притворился молчаливым грибом шампиньоном. Юристы обеих компаний пришли в состояние экстаза (как известно, смысл жизни адвокатов солидных корпораций состоит в бесконечных исках и апелляциях) и завалили друг друга жалобами, обвинениями и объяснениями. Некоторое время спустя высокий суд, детально изучив ситуацию, признал претензии необоснованными. Оказалось, что Universal не владеет правами на имя Конга, на сюжетную линию и на персонажей оригинальной истории. Все это, как выяснилось, уже сделалось общественным достоянием. Суд забил гвоздь в крышку дела, признав, помимо этого, что пользователи продукции покупают ее вовсе не из-за того, что путают название игры с называнием фильма. Справедливость восторжествовала, и сутягам из Universal пришлось оплачивать Nintendo солидные судебные издержки (почти 2 миллиона долларов). Многие аналитики, кстати говоря, предполагают, что победа

Nintendo в этом судебном единоборстве помогла компании обрести уверенность в собственных силах, доказала ее серьезные намерения и стала одним из важнейших этапов в американском периоде ее истории. А если вспомнить, что игра Donkey Kong была одним из главных рыночных таранов компании и именно из нее впоследствии выросли главные игровые хиты Nintendo, можно смело констатировать факт, что Кинг Конг стал одним из отцов современной игровой индустрии. Забавный поворот событий, а?

...Было бы, как говорили один из героев Вудхауз, «немножко много», если бы мир компьютерных игр знал Кинг Конга исключительно в обличии Данки Конга. Справедливость требовала, чтобы Конг появился в виртуальной вселенной под своим собственным именем. И он появился. В 82-м году компания Tigervision, предусмотрительно прикупив лицензию у Universal, выпустила игру King Kong, являвшуюся довольно банальным клоном Donkey Kong'a (у справедливости, как выяснилось, было весьма изощренное чувство юмора). Никаких лавров игра не снискала и была заслуженно предана забвению, а справедливость успокоилась вплоть до вы-



хода блокбастера Питера Джексона. Все игры про Кинг Конга, выходившие до 2005 года, оказывались даже менее популярными, чем «тайгервижновская» прародительница.

King Kong 2: Ikari no Megaton Punch, выпущенная в Японии для 8-битного Famicom и базировавшаяся на сюжете фильма «Кинг Конг жив», за пределы Страны восходящего солнца не выбралась – несмотря на то, что игра являла собой вполне приличный образчик приключенческого экшна. Аналогичная судьба ждала и *King Kong 2* (опять-таки, игроизданию картины «Кинг Конг жив»), довольно милую ролевую игру, разработанную все той же Kopat! для платформы MSX. *Ikari no Megaton Punch* игроку предстояло забраться в шкуру Конга и отправиться на поиски своей возлюбленной. По пути требовалось уничтожать всевозможных врагов и разрушать окружающий мир, ну, то есть сеять хаос и анархию. Кроме того, Конг должен был собрать коллекцию из девяти ключей, с помощью которых и отпиралась клетка с его возлюбленной. В *King Kong 2* для MSX игрока отводилась роль Хэнка Митчелла, парня, странствующего по Борнео в поисках самки легендарной гориллы.

(на этой оптимистической ноте записи Кати Тонечкиной обрываются, и дальнейшая судьба героини нам решительно неизвестна; хочется указать лишь на тот факт, что этот изрядно попорченный дневник мы обнаружили на огромном гороховом поле, в связи с чем мы не можем сделать никаких выводов, ибо являемся обычными новозеландскими фермерами, Н.О. и Д.Л.)

Заметка из газеты «Новозеландские хроники», номер 45 от 2008 года
Загадочное известие поступило сегодня нам из деревни N. Очевидцы рассказывают, что прошлой ночью по населенному пункту промчалось некое таинственное (и невыносимо ужасное) создание, поселявшееся вокруг хаоса и разрушения. В частности, создание расправилось с курятником миссис К., разрыло огород мистеру Л., поломало колодец М., раскурочило дом О. и украло три вареных яйца и булку с кухни семейства Р. Сотрудники нашей газеты первоначально предположили, что в Новую Зеландию опять вернулся Рассел Кроу, однако, связавшись с его агентом, мы узнали, что в настоящий момент он гостит в Австралии. Боже, храни Австралию! Мы же будем держать руку на пульсе событий и сообщать вам все новости, связанные с удивительными происшествиями в деревне N.

Заметка из газеты «Новозеландские хроники», номер 46 от 2008 года
Уточненные данные, поступившие из деревни N., столь чудны, что мы пока не готовы их опубликовать.

Заметка из газеты «Новозеландские хроники», номер 49 от 2008 года

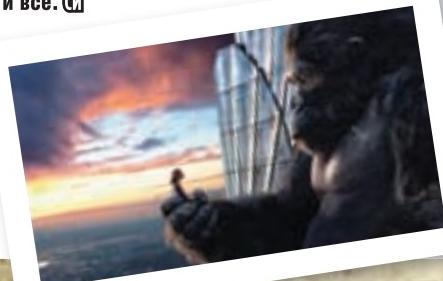
По уточненным данным, в деревне N. свирепствует чумазая темноволосая девушка и силосоуборочный комбайн. Мы отказываемся как-либо комментировать это сообщение.

Заметка из газеты «Новозеландские хроники», номер 52 от 2008 года

Чумазая темноволосая девушка на силосоуборочном комбайне движется к Веллингтону! Войска приведены в полную боевую готовность, но... Граждане Новой Зеландии! Сохраняйте спокойствие, запаситесь всем необходимым, уходите в бомбоубежища и... Боже, прости нас за то, что мы роптали на Рассела Кроу.

Заметка из газеты «Новозеландские хроники», номер 55 от 2008 года

Вот и все. ☺



Остановите Мгновенье!

35-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для РС, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНКУРС
POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/
MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 15 марта 2008 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновенье №35»



ПОБЕДИТЕЛЬ 32-ГО ЭТАПА
Виктор Марченко,
DarthNya-87@yandex.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



На прилагаемых скриншотах Вы можете видеть моменты сражений с чередой последних боссов этой замечательной игры, а также кадры финальной заставки и ироничную надпись, которой меня наградили сотрудники Ion Storm после финальных титров.

Собери свою мечту...



MAXI
tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 6 февраля





Ренат Хамзин

DEUS EX

ЭТО ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЕДИНСТВО И БОРЬБА ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ, ЭТО НЕПОНЯТНОЕ С ПЕРВОГО РАЗУ ОТРИЦАНИЕ ОТРИЦАНИЯ И, НАКОНЕЦ, ЭТО ВСЕМ ИЗВЕСТНЫЙ ПЕРЕХОД КОЛИЧЕСТВА В КАЧЕСТВО, – ВОТ ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ ДИАЛЕКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛИЗМ. ПРИ ЧЕМ ТУТ МАТЕРИАЛИЗМ, ПРАВДА, НЕПОНЯТНО. ТРИ ЭТИ ЗАКОНА, ВЫВЕДЕННЫЕ В РАЗНЫЕ ВРЕМЕНА РАЗЛИЧНЫМИ ФИЛОСОФАМИ, – ИЗ НИХ МЕНЯ ИНТЕРЕСУЕТ БОЛЬШЕ ВСЕГО ТРЕТИЙ, О НЕМ И ПОЙДЕТ РЕЧЬ.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением автора.



Задумывались вы хоть раз, что может чувствовать Бог, смотря сверху на миллиарды людей? Быть может, мы для него все одинаковы, как для нас похожи все воробы и слоны. Это должно быть обидно. Потому что каждый человек это неповторимая вселенная, целый мир. Внутри нас должен быть целый космос. Интересно, сколько нас. Миллиарда четыре. Пять? Представьте себе: пять миллиардов неповторимых вселенных живут бок о бок, кушают и какают, спят и не спят, отправляются по выходным за покупками. Портят иногда жизнь друг другу, часто хитрят. И ждут, ждут, ждут. Что чувствует Бог при виде всего этого. Однообразие? Быть может, он ловит мельчайшие, неуволимые детали, неподвластные обычным людям – как, например, отражение небесной печали в овальном глазу лошади (не моё, не моё). Также может быть, он чувствует настроения целых народов – да всего человечества. Чувствует ли Бог смех при виде всего этого? Тоску, усталость? Раздражение? Смущение? А нас уже шесть. Следуя диалектическому закону, рост количества человеков неизбежно должен перейти в качество. Однако, как человек любил, ненавидел тысячи лет тому назад, точно также любит и ненавидит сейчас, и у меня есть подозрения, что любовь какой-нибудь Суламифи, жившей в доисторической лачуге и ничего в своей жизни, кроме виноградника и овец, не повидав-

шей, – ярче и сильнее, нежели разнужденные страстишки сегодняшних Заворотнюк. Бытует мнение, переход количества в качество при большом количестве происходит не сразу, но скачком, по достижению очень большого количества. Что ж, есть над чем работать. Существует и обратная закономерность: чем больше количество, тем хуже качество. При чём тут компьютерные игры, спросите вы. Терпение, друзья, терпение. Терпение – путь к совершенству, говорят китайцы. А терпение богов, должно быть, безгранично. Давайте проведём экспатерию (ну и слово) вышеуказанного на игровую индустрию. Три, два, один... Ну, как? Экстраполировалось?

Терпение. Что вы чувствуете, когда пред глазами возникает очередной шутер или экшен эр-пе-ге? Они все такие похожие... Их так много, и все они на одно лицо... Они так сильно хотят отличаться друг от друга... Они думают, что каждый из них уникален и неповторим, бесконечно глубок, умён... Как же они норовят обокрасть друг друга... Их всё больше и больше. И они столько хотят от меня! Они всё требуют и требуют, отнимают все мои деньги, забирают все мои силы, и никуда от них не деться, не убежать, не спрятаться. Потому что они всё, что у меня есть.

Божественность, ощущение себя Богом – вот за что мы должны благодарить бесконечный поток шутеров, экшен-эрпэгэ. Точнее, благодарить нужно разработчи-

ков, издателей. Вместо оголтелой критики игр-клонов, нам следует терпеть, терпеть и ждать, подперев божественные головы божественными руками ждёт героя. Мы – боги. А издатели, получается, – жрецы, внимающие настроению богов. Сколько же усилий ими приложено в надежде угадать наши желанья. Сколько средств затрачено. А сколько жертв принесено. Как же, однако, крепка их вера! «Отстой!» – мечет молнии очередной Громовержец, сотрясая форумы своим божественным гневом.

«Шедевр!» – поёт иную песню в гостевой книге Аполлон.

«У меня не работает!» – плачет инкогнito Афродита.

Повторяю, мы – боги. Но приходит герой. Он держит на своих плечах небосвод, он чистит авгиевы конюшни, он разит железных птиц: вот он, скачок. Переход количества в качество. Обращает свою он голову направо – и видит половину мира, смотрит налево он – и видит другую половину, и нет для него ничего невозможного. Но герой не смотрит на богов, он спокойно уходит создавать свой собственный мир...

А мы возвращаемся к нашим миллиардам. Что там у нас, новый сверхтехнологичный шутер? Есть такая философия, что если Бог отвернётся от мира хоть на мгновение, то всё исчезнет. Новый директ-икс, умопомрачительная физика? Интересно, что будет, если мы перестанем покупать игры. Нелинейность, говорите?

Драматичный сюжет, неповторимая стилистика? Имеет ли Бог право наказывать, вот что интересно. Учёные вот доказали, что нечто похожее на всемирный потоп на Земле всё-таки было. Живые напарники, мощный АИ, мультиплейер? И динозавры вот вымерли. Говорят, из-за метеорита. Обязательное подключение к Интернету... Что-о-о?

Ну а вот это зря. Сильнейший порыв ветра, раскаты грома, толчки землетрясений, солнечное затмение, вулканический пепел. Так. Вот хорошая раздача, и сидов много, и пиротов, скачетася за час, не боле. Здравствуй, Аид! Что за несуразные старфорсы, разве от гнева божьего можно защититься. Раньше надо было думать, раньше. Вот вам закон отрицания отрицания в действии. Миллиарды, миллиарды глюпов, наглецов, хитрецов, – страшная мгла накроет вас, подобно тому, как ночь накрывает день.

Нет, лучше как тапок накрывает таракана. Снова не то. Тогда – как гипногическая галлюцинация накрывает парализующим ужасом сознание. Начём с ваших жрецов. Аинсталл, аинсталл, аинсталл! Какие вы цепкие, вручную приходится останки удалять, реестр чистить. Аинсталл, аинсталл, аинсталл! Аинсталл, аинсталл... Божественная усталость приятно сочетается с божественным удовлетворением, растекаясь по божественному телу.

Чёрной мглою небо кроет... Единство и борьба противоположностей. Инсталл.

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

PlayStation 2 Slim	Nintendo DS Lite	Xbox 360 Elite (120GB Hard Drive) PAL
5200 р. 4810 р. *	5980 р. 5460 р. *	17680 р. 14040 р. *
PSP Slim & Lite	Sony PlayStation 3	Nintendo Wii (40 Gb) Rus
7800 р. 75210 р. *	15990 р. 15210 р. *	11570 р. 9984 р. *

* Цена при покупке 3-х игр!

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный
выбор компью-
терных игр

* Игры для всех
современных
приставок

* Книги
прохождений,
саундтреки,
сувенирная
продукция



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца бесплатной подписки получает автор рубрики Сергей Овчинников из Ижевска за неординарный литературный опыт и необычный взгляд на обычные вещи.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о пьяном Снейке и трехметровых усурейских тиграх, не нужно просить выслать почтой или подсказать, «где скачать ММО-сервера», и уж, конечно, не нужно убеждать, что консоли от Sony самые лучшие, потому что там больше всего JRPG. Лучше напишите хороший рассказ!

Художник: t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

История из жизни, или Классика рассказа на службе Нинтендо

Сергей Овчинников

A5038@mail.ru

В тот вечер я ехал на общественном автобусе. Обычный вечер, как любой другой. Темнело рано — обычное дело зимой. На одном из светофоров, передернувшись, мы замерли в ожидании. Глаза лениво шарили по замершему окну. Сквозь один из оттаявших островков, напоминавших детскую ступню, заметил недавно установленный киоск одного известного распространителя мобильной электроники. Своеобразная расцветка привлекла внимание. Внутри, походившие на органы диковинного животного, лениво двигались консультанты. Подле стены угадывался край установленного телевизионного экрана. Я смотрел прямо на него, но разглядеть происходящее внимательнее мешали резкие движения чьих-то рук. Автобус дернулся. Судорожно, я оценивал увиденное: похоже, что в преддверии новогодних праздников многие дилеры электроники,

включили в свой ассортимент игровые консоли. Замечательно — глядишь, скоро приставки и у нас начнут продавать как в Японии, через обычные супермаркеты. Возросший спрос заставит иностранных издателей отнести к российскому рынку серьезнее. Появится большее количество локализованных игр, также повысится общий уровень сервиса. Решено — я вышел из автобуса на ближайшей остановке. В тот момент я горел желанием если не присутствовать при открытии Америки, то уж на прорубании окна в Европу — точно! Интересно, что за консоль? Судя по размерам ларька — все 3 пехгеп-системы в нем разместятся затруднительно. Гадай не гадай, а активные взмахи руками говорили в пользу Wii. Действительно, кто может зайти и купить в столь скромном магазинчике консоль? Только случайный покупатель — обыватель, впечатленный яркой демонстрацией возможностей управления. Вот его честность падает на пол, а язык, вместо «телефон» или «фотоаппарат», произносит: «Второй пульт бесплатно? Тогда заверните сразу две». Возможно, в этом и кроется мировой успех Нинтендовской консоли. Не цена, не качество игр, а доступная и понятная с первой секунды де-



ДАЕШЬ ЗАПЛАТКУ!

Всем известна проблема с Assassin's Creed для PlayStation 3 — сперва он время от времени зависал, но потом юбики выпустили заплатку версии 1.10 и типа все заработало... У всех, кроме русских. Но мало того, что игра рисует ошибку «Your disk is dirty or damaged» при старте, если системный язык русский, но тому же она такую же ошибку рисует случайным образом во время игры после «Fast forwarding memory», причем вне зависимости от языка. Так вот, будучи журналистом, и как-то болеющим за отечественных пользователей, я связался с тех. поддержкой Ubisoft. После

занявшей пару недель переписки они просто напросто отказались делать заплатку. Некисло так, да? Сделали баговую игру и послали в ответ на просьбу исправить. В общем, хочу, чтобы это им с рук так не сошло. Если вы сможете, напишите об этом в журнале и на сайте, я соответственно поставлю новость у нас, хоть мы и не профильный журнал. Нужно, чтобы об этом написали в прессе, как в Интернет, так и в бумажной, чтобы они исправляли свои баги, а не спускали все на тормозах. Если заинтересует, могу прислать лог моего общения с ними.

Яковлев Сергей,
s.yakovlev@burda.ru

WREN // Дело в том, что *Assassin's Creed* для PS3 этой весной выйдет в России на русском языке. Вероятно, поэтому Ubisoft не хочет (или даже принципиально не собирается) возиться с поддержкой наших пользователей, купивших обычную, общеевропейскую версию. Тем более что игра, в принципе-то, работает — достаточно выставить в настройках английский язык. Что, впрочем, ничуть Ubisoft не извиняет.

ХОЧУ РАСКРИТИКОВАТЬ ИНТЕРНЕТ...

Здравствуй Страна, хочу прямо, раскритиковать Интернет. Пом-

нится, вы в «Обратной связи» говорили, что новое общество, которое вырастет рядом бок о бок с Сетью, перестанет воспринимать ее как что-то необычное, и не будет бегать туда день ото дня. Я считаю, что суть Сети в том, что она по себе есть фикция. У Сети два лица — одно серьезное, а другое нет. Серьезное лицо — это, скорее всего, какие-то рабочие сайты, представительства фирм и компаний, содержащие объективную информацию, да и все, в общем-то. Несерьезное лицо — это форумы, чаты, блоги, фан сайты и тому подобные вещи.

Я никогда не размышлял над этим, мне не приходили письма

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Выходит ли Mass Effect на PS3?

Это вряд ли. Mass Effect создавалась при финансировании Microsoft и, по сути, ей и принадлежит. Появились и крепнут слухи о грядущем портировании межгалактического ролевого эпика от BioWare на персональные компьютеры с пометкой «Games for Windows», но о PS3-варианте, пожалуй, стоит забыть.

Ради всего святого, скажите, когда выйдет игра Lost и на каких консолях?

29 февраля диски с игрой по мотивам популярного ТВ-сериала «Остаться в живых» поступят на полки зарубежных магазинов в версиях для PC, Xbox 360 и PS3, а уже в марте компания «Новый Диск» обещает выпустить русскоязычную локализацию. Увы, только для персональных компьютеров.

Будет ли экранизация по мотивам Half-Life?

Нет. Во всяком случае, нам о подобных планах ничего неизвестно. Единственное, что официально снималось по мотивам Half-Life, — пятиминутная короткометражка Half-Life: Uplink за авторством самой Valve и при участии Sierra, опубликованная в Интернете в феврале 1999 года. Также были любительские проекты от поклонников этой замечательной игры.

КОЕ-КТО ИЗ НАШЕЙ РЕДАКЦИИ УЖЕ УСПЕЛ ПРОЙТИ DEVIL MAY CRY 4 ДВАЖДЫ. ДРУГОЙ ПРОКАЧАЛСЯ В СВОЕ ВРЕМЯ ДО LV.40 НА САМЫХ ПЕРВЫХ МОНСТРАХ. ТРЕТИЙ ЗАПРОСТИ КИДАЕТ ГРАНАТЫ С РЕСПЫ НА РЕСПУ. А ЧЕТВЕРТЫЙ ВОТ УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ПРОХОДИТ FF VII ПО РАЗУ В МЕСЯЦ. КАЖДЫЙ, КАК ВОДИТСЯ, СХОДИТ С УМА ПО-СВОЕМУ. А КАКИХ ГЕЙМЕРСКИХ УСПЕХОВ ДОБИЛИСЬ ВЫ? РАССКАЖИТЕ СКОРЕЕ!

монстрация отличительных особенностей. «Сейчас зайду и проверю!» – думал я, пересекая дорогу на зеленый свет. Оставалось совсем немного. Интересно, кто встретится там? Старушки? Девушки? Хардкорщики? В любом случае, нельзя судить обо всей аудитории по считанным представителям, но будет забавным просто понаблюдать. Оставалось не более пятидесяти метров. В последний раз я взглянул на часы, прикидывая, на сколько здесь задержусь. Рука автоматически писала SMS о том, что «буду поздно», а глаза искали табличку «Время работы». Мозг подсчитывал разницу. Мышцы рук автоматически распахивали двери. Ноги сбивали прилипший снег. Я ворвался внутрь подобно бурану, пронеся с собой приличное количество уличного снега. В помещении было достаточно пустынно. Пахло строительными материалами. Мерно журчали лампы дневного света. В одном из углов стоял экран экспресс оплаты, а вокруг него пчелкой кружила уборщица, вытирая талую грязь за редкими посетителями...

Спасибо за внимание. Возможно, текст покажется немного странным, но ваш возраст еще не перевалил за полсотню лет, чтобы превращаться в консерваторов.

Наталья Огинцова // Будь у меня психологическое образование

с того света, как к Лэйн, но сделал я такой вывод после трех или четырех лет, после некоторых событий, творившихся на то время в Сети. Тогда я с подборкой энтузиастов занималась в Сети креативом; мы играли в гаммы, смотрели фильмы и аниме, создавали и закрывали в одночасье проекты, болтали на форумах, висели в чатах, в офицентре переписывались, бывало, по SMS. Коллектив у нас был, понятное дело, фанатский, но сквозь годы мы стали серьезными посетителями Сети. Проекты делали без фанатизма, и отсюда, беседы стали проводить по аськам и по делу, стали больше сидеть в офлайне...

Grand Theft Auto IV выйдет на PC?
Еще несколько недель назад мы бы сказали нечто вроде «Наверняка появится, но официального подтверждения не было, так что в этом году не ждите», но, похоже, лед тронул. Во всяком случае, слухи и косвенные свидетельства набирают силу и мир всерьез надеется сыграть в GTA4 на ПК уже этой осенью. Верить ли?

ение, я бы непременно привела научное обоснование тому, как воображение переиницирует даже знакомые рекламные слоганы и как даже автомат экспресс-оплаты чудесным образом преображается в демостенд Wii. Но когда читаешь сводки о невероятных успехах Wii в Штатах и когда в памяти всплывают «молочные реки и кисельные берега» в таможенных гипермаркетах электроники, психология – последнее, о чем вспоминаешь. Прежде всего, хочется, чтобы и у нас все было устроено не хуже: чтобы не приходилось гоняться за Resident Evil 4 Wii Edition, будто это несусветная редкость, и чтобы игры оказывались на полках ровно в день, заявленный как дата релиза для Европы. Помечтаем?

WREN // Когда я был маленький и глупый и учился в СПбГУ, я много играл в Duke 3D по сети (модем или локалка). И когда я приходил в здание своего любимого факультета прикладной математики после очередной бессонной ночи, то на автомате поворачивал в коридорах за угол не нормально, а слегка страйфясь. Мне кажется, это явление того же порядка.

cg // Это действительно частое и интересное явление в среде геймеров – вдохновленные полюбившимися играми литературные опыты. Кто-то останавливает-

ся почти сразу – на выдумывании продолжения истории полюбившихся героев. Кто-то идет дальше и пишет юмористические фанфики. Иные люди клепают новеллизации в мягких обложках. А кто-то, всерьез вдохновившись, замахивается на настоящую авторскую прозу, умело вплетая в сюжет ниточки узнаваемых игровых явлений. Далеко ходить не требуется: кто не подмечал знакомые нотки в романах Сергея Лукьяненко или Ника Перумова? За рубежом успешно орудуют блестящие Майлз Мур и Ив Форвард. При желании этот список можно продолжать в самом широком диапазоне – от скандально известного «Аграмонта» десятилетней фантазерки Валерии Спиранде (помните, что сюжет раскрученной книжки подчистую украден у видеоигры) до пелевинского «Принца Госплана». Где-то в серединке творит отечественный фантаст Иван Тропов, чьи повести и рассказы особенно дороги сердцу геймера. Кстати, весьма остроумный (и довольно жесткий) взгляд на игровую жестокость прослеживается в наиболее популярных в геймерской среде текстах под названием «Цензор» и «Цензор II: Сейва не будет». Ознакомьтесь, если не частвуете жести, на официальной странице автора: <http://tropov.lagod.ru/censor-0.htm>. От себя же добавлю, что хороший зрелой прозе на игровую и околовенную тему мы в «Стране Игр» всегда рады. Дерзайте!

А потом все обвалилось, словно в аниме .hack//sign в финале, когда отключили сервер, пусть он там, в аниме, и был игровой. Народ разошелся, и каждый, мне верится, нашел свою жизнь. Когда нам было лет по 13-14, мы были фанатиками, буквально жили в Сети и порой забывали о проблемах реальности, меня даже хотели выгнать из школы за неуспеваемость, я рассталась со своей первой любовью. Мы трещали и занимались всякой ерундой. На самом деле, если искать правду, то до самого конца, мы (нет, не буду за всех, скажу за себя)... я нес всяющую чушь на форумах, с пеной у рта доказывал необъективные факты, и т.д. И я обжегся на этом.

Korga будет возможно скачивать игры первой PlayStation для PSP напрямую, без участия PS3?
Отвечаем в последний раз: уже можно. Но не напрямую, а только если у вас есть ПК (<http://store.playstation.com/store/index.vm>) – сливать сотни мегабайт при более чем скромных сетевых возможностях PSP, как минимум, неразумно.

Позже часть народа повзрослела, многие отсеялись, оставшись неисправимыми фанатиками, другие же закрепились в сетевой дружбе. Онлайн стал редким приложением. Мы чаще с друзьями стали встречаться в реальности, бывали случаи, что ездили друг к другу в гости. Я ездил в Самару, Челябинск, друзья ко мне, до Хабаровска. Это была простая дружба, общение, уважение. Мы ходили по городам друг друга, пили пиво в кафешках и болтали. А в один прекрасный день прошло и это все. Многие переехали, поменяли города и прописки, и из Сети пропали. Так я потерял многих близких друзей, на самом деле. Я сам поменял но-

Korga у вас в приложении к журналу будет выходить 2 DVD?
Мы и сами хотели бы знать. Вернее так: хотели бы знать точно. Прикладывать второй диск или нет – это целиком издательское, а не редакционное решение. Иными словами: когда будет, тогда и будет.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 999-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 01(250), СТРАНИЦА 148

Специалисты по железу – люди исключительно консервативные, ко всему новому привыкают не сразу и не сразу. А когда привыкнут сами – еще долго не могут отучить непослушные пальцы на автомате выстукивать «Мбайт» взамен «Гбайт». Вот и сейчас, по глупому недосмотру, внушающий шок и трепет объем двухслойного диска Blu-ray вдруг ужился аж в тысячу раз. Восстановим справедливость!



Кто виноват?

Евгений «50 Мбайт» Попов

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://FORUM.GAMELAND.RU)

мер мобильника, друзья, наверное, звонили. К чему все это? В 15 лет я стал полноценно жить в настоящей реальности, у меня и до этого все было в порядке, разве что кроме учебы, которую я смог подтянуть до пятерок-четверок, друзья, подруги, дела, занятия, увлечения, хобби. Сейчас мне 18, я учусь в вузе, сессии сдаю на «хор» и «отл», тьфу, тьфу, тьфу, и сетевой фанатизм я давно забыл. На уме – девушка, друзья, учеба, да машины. В приводе второй Соньки вставлен диск

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Mercenaries, бывает, играю, но редко. На винте компьютера (200 Гбайт – того, что был куплен еще в те времена) давно нет игр. Есть анимешки, фильмы, стихи, которые я, бывает, пишу, и тонны различной музыки всех направлений. Я человек настроения. Вот такая история. Но не буду лукавить. До сих пор у меня есть аська и порой в ней возникают занимательные беседы. Ко мне можете стучаться, 380-271-988, может и отвечу.

Fly Away,
lyaway@mail.ru

WREN // Как ни странно, у меня иная история. Все мои офлайновые знакомства, которые не были подкреплены общением в Сети, потихоньку исчезли. А многие люди, которых я встретил в онлайне, стали моими хорошими друзьями и остаются ими до сих пор. Я подозреваю, что у вас иная проблема – смена круга общения, обусловленная взрослением. Знаете, это как после поступления в вуз часто неинтересными становятся школьные друзья. А однокурсники – чуть ли не сразу после получения диплома. Новая жизнь, новые интересы, новые люди. И Интернет к этому не имеет особого отношения. Игры, кстати, тоже.

КОМПЬЮТЕР – НЕ ЗЛО!

Везде слышен крик, мол, компьютер – зло, поглощающее людей, и в первую очередь детей. А где еще можно лихо промчаться по подземельям, убивая гоблинов на лошади, где от твоего решения зависит судьба мира? Где можно в одиночку уничтожить сотни врагов, промчаться на Феррари, сшибая всех вокруг, и воскреснуть в случае неудачи? В жизни? Увы, нет, в подземелье лошади не затащишь. И гоблины не побегут к вам с деревяшкой ждать пока их не убьют. Люди глаголят, что молодежь предпочитает виртуальный мир реальному. А что есть в реальном мире? То, что происходит в мире на много страшнее Doom. Всюю между собой, поливая грязью чужую игровую платформу,

воюют с себе подобными геймерами... Прямо геймерский расизм какой-то. Нас, геймеров, миллионы, но общество, к сожалению, давно сложило о нас мнения как о взрослых детях, психах и убийцах. Конечно, есть компьютерные психи, которые убивают прохожих как в GTA. Но если один немец убьет человека – убийца он один, а вовсе не все немцы. Людям свойственно идти против тех, кого они не понимают, тем более – если не желают понять. Нужно объединиться в одну группу, ведь те, кто против тех, кто против нас, не спрятываются без нас. Пора заявить о себе, что раз и навсегда геймеров перестали считать отверженными. Просто есть те, кто любит погонять или пострелять, а есть настоящие геймеры. Настоящие геймеры – это те которые играют в Gothic 3 на ужасно тормознутом компе, те, кто ощущает радость, просматривая скриншоты вместо игры. И, разумеется, без кодов. Тот, кто бросает игру из-за своего неумения играть – не геймер, это лишь пародия на него. Я не призываю к вооруженному восстанию, я призываю к объединению. Я очень уважаю ваш журнал, но позвольте, я предложу вам: сделайте больше усилий, чтобы изменить общественное мнение. Под вашим началом многие готовы пойти хоть сейчас. У меня есть знакомые, которые или ничего не покупают, или берут у пиратов. Эти сволочи, несправедливо называющие себя геймерами вызывают у меня лишь ненависть и смех. По их мнению, я и любой мой друг больны игроманией только потому, что покупаем лицензионки, а не пиратское барахло за углом. Непосвященным это покажется глупым: мол, да чем они отличаются? Мы думаем, что душой. Если разработчик в поте лица творит новый мир, то он вправе получить свой хлеб насущный. Паразиты есть, они не могут не быть! Пираты и те, кто покупает у них, живут за наш счет. Ведь если бы их не было, инвестиции в игровую отрасль возросли бы, а значит повысились бы количество и, главное, качество игр. Конечно, есть те компании, которые бесчестно выдают нам всякую фигню за полноценную игру...

Скажите, пожалуйста, будет ли переведен Mass Effect, полностью на русский язык? Увы и ах. По ряду причин великолепная Mass Effect не была переведена на русский язык и, видимо, никогда уже не будет. Упомянем на то, что, по сформировавшейся традиции, она когда-нибудь выйдет для PC, где ее обязательно локализуют для нашего рынка.

Что мне делать с баллами от игр на Xbox 360?

Исключительно гордиться. Задумка такова: каждая «большая» игра содержит ровно тысячу очков, которые может вытащить из нее хороший игрок (зачастую это действительно сложно). Сравнивая свои достижения с результатами друзей, вы можете четко увидеть, «кто круче». К сожалению, это единственное их назначение – не путайте эти баллы с Microsoft

Надеюсь, со временем народ низвергнет эти компании, просто не покупая у них ничего. В игре у тебя всегда есть шанс победить и воскреснуть, если проиграл, а в жизни бывают такие моменты, когда ты не в силах победить. И все же жизнь дает одну попытку в огромной нелинейной MMORPG без права сохранения и в ограниченное время. Каждый в силе что-то изменить к лучшему, и он обязан это сделать. Ваш журнал очень ценю. За сим до свидания.

P.S. В Чебоксарах есть много опытных киберспортсменов, которые были бы признательны, если бы вы посетили наш город с каким-нибудь турниром.

Толя Никифоров,
demon354u@rambler.ru

Илья Ченцов // Толя, а почему вам так хочется убивать гоблинов и сшибать всех своим «Феррари»? Именно такие заявления и делают геймерам дурную славу.

WREN // Геймеры бывают разные. И нельзя говорить о том, что какие-то из них – правильные, а все остальные – нет. Любая попытка самоорганизоваться неизменно приведет к появлению «геймерского расизма» и попытке большинства диктовать свою волю меньшинству. Чтобы изменить отношение к геймерам, нужны две вещи. Первая – каждому из нас нужно добиваться успеха (семья, карьера, творчество) в реальной жизни, не порывая с играми. Вторая – число геймеров в России должно существенно увеличиться. И тогда все будет хорошо.

ХОЧУ К ВАМ!

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ».

Начну с того, что благодаря вашему журналу я узнал, что такая игровая индустрия в целом. Я не хочу писать про злободневные темы, а пишу просто сказать, что решил связать свою жизнь с игровой индустрией. Суть вашего письма? – спросите вы. Я отвечу: я хочу работать в любимом журнале, заниматься своим любимым делом и посвятить себя

Points, XBL-валютой, которая стоит вполне реальных денег.

Я прошел всю Halo 3 на уровне сложности Legendary и мне не показали секретную концовку!

Одно из трех: либо вы выключили игру на титрах, либо прошли ее не на том уровне сложности, либо... Просто не поняли, что увидели эту самую «секретную заставку». Внесем ясность: повторяя концовку «обычную», она всего на несколько секунд длиннее и отличается лишь одной незначительной деталью – спойлером.

Собирается ли Sony снижать цену на PS3? В ближайшее время – вряд ли. Ведь совсем недавно цены на PlayStation 3 уже были существенно снижены, чем и

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU



целиком работе в «Стране Игр». Дерзкое и смелое заявление, — скажете вы. Возможно.

У меня к вам два вопроса: может ли молодой человек или девушка — неважно, с огромным желанием и потенциалом устроиться к вам на работу в «СИ»? И какие требования требуются, кроме образования и огромного желания, чтобы устроиться работать в самый лучший журнал о компьютерных и видеоиграх?

Если сможете ответить и выделить немногие места в «Обратной связи», буду очень признателен. Заранее спасибо. Ребята, вы лучшие!

Данил Пешков,
г. Темиртау, Республика Казахстан

WREN \\ Чтобы работать в журнале автором или редактором, нужны две вещи. Первая — умение работать с текстами. Вторая — системные знания об играх и игровой индустрии. Остальное неважно. При этом абсолютная грамотность — это еще не умение работать с текстами. А десятилетний игровой опыт — еще не системные знания. Входной билет в журнал — умение написать рецензию на любую свежую игру на уровне, устраивающем редакцию «СИ».

ИЩУ ЛЮДЕЙ, ОРКОВ И ЭЛЬФОВ

Здравствуйте! Пишет вам большой поклонник онлайн-игры

World of Warcraft. В свое время я был известен под ником BLEDUM, но вот уже больше года не имею возможности войти в игру и порвать парочку боссов. Сейчас объясню, почему. В данный момент я нахожусь в местах не столь отдаленных, именно из-за этого и прервалась моя эпопея. Оказалвшись здесь, я потерял связь со всеми, с кем познакомился через WoW, но интерес к игре не потерял, слежу за всеми обновлениями, которые с опозданием доходят до меня. Не могли бы вы напечатать мое письмо в своем журнале или поместить на вашем сайте, если это возможно. Я хочу возобновить отношения со своими знакомыми по WoW. В особенности с девушкой

под ником ARMADA, парнем под ником TITAN, KillYou и еще одной девушкой Lutik. Если вы каким-то образом опубликуете это письмо, пусть они свяжутся со мной. На этот случай — вот мой адрес: Новгородская область, г. Волдай, ФГУ НК-4, 5 стр., индекс 175400, Максимову Леониду Александровичу. Буду надеяться, что вы сможете мне помочь.

С уважением и надеждой, BLEDUM.

Леонид Максимов,
г. Волдай, Новгородская область

« \\ Леонид, мы от души желаем вам большой удачи и, конечно, публикуем адрес — пусть ваши друзья откликнутся! Или, быть может, найдутся новые?

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

обусловлен всплеск предрождественских продаж. Вожделенная консоль нового поколения стала еще доступнее (15990 руб.), но... к сожалению, окончательно рассталась не только с кардиоредом, но и с обратной совместимостью.

Когда появится новый Mortal Kombat? На каких платформах?

Неизвестно. Команда MK Team под предводительством Энда Буна давно славится умением напускать туману на ровном месте. В частности, все что мы точно знаем о новой «Смертельной битве», так это то, что она обязательно граниет на консолях нового поколения. И, вроде бы, будет базироваться на закупленном Midway популярном движке Unreal Engine 3.0. Прочие сведения покрыты мраком тайны.

С чем связано, что в российские магазины не поступают новые игры для Wii? В частности, я говорю о новых «Кроликах» и «Хрониках Амбреллы». Надеюсь, к выходу No More Heroes ситуация улучшится...

Обычная ситуация: после выхода в Европе (заметьте — в Европе, а не в США!) еще недельку-две игры добираются до складов в Москве, а после развозятся по магазинам страны. Конкретно RE:TUC ничуть не запоздала, объявившись в продаже еще до Нового года, а RRR2 местный дистрибутор еще успел полностью перевести на русский язык, ищите обзор в одном из будущих номеров. Что до No More Heroes, на наших прилавках она появится в начале весны.

В журнале 24#225 в статье «Новогодний гид покупателя» вы писали про меч Сифирота.

Пожалуйста, скажите агрес, где вы его видели, уже все интернет-магазины просмотрел, так и не нашел! PLEASE HELP!!!

На ebay.com, о котором мы подробно рассказывали в 249-м номере журнала, можно найти все. Включая меч Сифирота. Другой вопрос, что это — аукцион, и лоты там находятся в постоянной ротации, так что нет никакой гарантии ни наличия там меча, ни возможности его доставки в Россию. Дерзайте.

Почему многие игры на консолях нового поколения бледно-зеленые?

Неправда ваша — нормальные игры. Попробуйте сменить видеокабель (подозреваем, дело в перепутанных «отростках» компонента или бракованном HDMI), заново настроить или вовсе сменить телевизор. Должно помочь.

Скажите, пожалуйста, как работает игра Assassin's Creed у вас на PS3? Бывают торможения, а иногда зависает.

По-разному работает, у кого как. Можно все пройти и не заметить, что версия с багом, а можно долго и с упоением мучиться — как повезет. Увы, толкового патча (см. письмо «Даешь заплатку!») на момент подготовки журнала к печати так и не было сделано. Ждем.

У домашних консолей, PS3 и Wii, есть портативные аналоги. А будет ли у Xbox 360 карманный игровой систем?

Думаем, что нет. Во всяком случае, не в ближайшее время. Да, Сеть полнилась слухами о «карманном Xbox», но страсти поутихли, когда стало понятно, что великий Интернет обманулся, приняв за новую консоль медиаплеер Zume.

Pro Disk | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ЗИМА ПОДХОДИТ К СВОЕМУ ЛОГИЧЕСКОМУ ЗАВЕРШЕНИЮ, А РАДОСТИ ВСЕХ ОХОТНИКОВ ЗА НЕЧИСТЬЮ, БУДЬ ОНА ПОРОЖДЕНИЕМ ТЕМНОЙ МАГИИ ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОМ НЕУДАЧНОГО ЭКСПЕРИМЕНТА, НЕТ ПРЕДЕЛА. ВСТРЕЧАЙТЕ: DEVIL MAY CRY 4 И RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES. ОБА РЕЛИЗА – ОДНОЗНАЧНЫЙ MUST HAVE ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ СЕРИЙ. ОДНАКО НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ И ПРО ОСТАЛЬНОЕ. ЖЕЛАЕТЕ ПОГРУЗИТЬСЯ В ГЛУБИНЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ВООЧИУ УВИДЕТЬ МЕСТНЫХ ОБИТАТЕЛЕЙ? ПРИМЕРЯЙТЕ АКВАЛАНГ ВМЕСТЕ С ГЕРОЕМ ENDLESS OCEAN. МЕЧТАЕТЕ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ВОЗДУШНОМ СРАЖЕНИИ – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ЗА ШТУРВАЛ ИСТРЕБИТЕЛЯ В ACE COMBAT 6. А НА СЛАДКОЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ, РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ ВЗГЛЯНУТЬ НА НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ АДЕПТОВ СИЛЫ В STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED И НА ОЧЕРЁДНОЙ ВИТОК ПРОТИВОСТОЯНИЯ GDI И NOD ВО ВСЕЛЕННОЙ COMMAND & CONQUER.

//АЛЕКСАНДР «SOHY-KUN» СОЛЯРСКИЙ



НА ВИДЕОЧАСТИ



5

ВИДЕОПРЕВЬЮ

6

ВИДЕООБЗОРОВ

4

СПЕЦА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

TIBERIUM

ВИДЕОПРЕВЬЮ

(PC, XBOX 360, PS3)

SPECIAL

FAR CRY 2 ИНТЕРВЬЮ

Вслед за опубликованной в одном из предыдущих номеров презентацией Far Cry 2, представляем вашему вниманию эксклюзивное интервью с Луисом-Пьер Фараном, продюсером игры. Из этого интервью вы узнаете, насколько большой участок Африки будет в игре, сколько будет оружия и видов транспорта, а также о том, как главный герой оказался в гуще происходящих событий. И, конечно же, мы не могли не спросить Луиса о том, будет ли игра похожа на первый Far Cry.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеобизиры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 10 или аналогичным (можно установить с нашего диска).



Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Выложить их можно через меню пропротивателя (опция «Выход языка») или консоли.

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – самые горячие видеоновости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеобизиры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игроильмы, интервью, наши специальные проекты.

ВИДЕОСПЕЦ!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

Анонс новой игры во вселенной «Звездных войн» прошел давно, но разработчики крайне неохотно делятся информацией. Однако в этот раз они все же решили приоткрыть завесу тайны и рассказали о том, что в игре используется аж три физических движка.



АНИМАТРИКС 6

РЕПОРТАЖ

Спецпроект от рубрики «Банзай!»: репортаж об игровом косплее на шестом ежегодном московском конвенте «Аниматрикс».

Полный список

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Gran Turismo 5 Prologue PC PS3
- Star Wars: The Force Unleashed PS3 Xbox 360 PS2 PSP DS Wii
- Alone in the Dark PC PS3 Xbox 360
- Tiberium PC PS3 Xbox 360
- Sins of a Solar Empire PC

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Devil May Cry 4 PC PS3 Xbox 360
- Darkness Within: Сумрак внутри PC
- Отель «У погибшего альпиниста» PC
- Ace Combat 6: Fires of Liberation Xbox 360
- Sudden Strike 3: Arms for Victory PC
- Link's Crossbow Training Wii
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles Wii

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Command & Conquer 3: Kane's Wrath PC Xbox 360
- Far Cry 2 PC PS3 Xbox 360
- Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles PS3

SPECIAL:

- Far Cry 2 (интервью)
- «Аниматрикс» (репортаж)
- Star Wars: The Force Unleashed (интервью с разработчиками)
- Fable 2 (тур по студии)

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

WII ZAPPER, LINK'S CROSSBOW TRAINING И RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES Wii

Спецобзор

Wii Zapper – первый официальный аксессуар для Wii, разработанный самой Nintendo. Вместе с игрой мы опробовали Link's Crossbow Training и Resident Evil: The Umbrella Chronicles.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

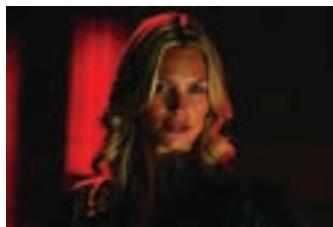


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH PC XBOX 360

трейлер

Кей живее всех живых! Теперь он еще и засунул собственное имя в подзаголовок игры. В EA не поленились наснимать новую порцию живого видео.



FAR CRY 2 PS3 PC XBOX 360

геймплей

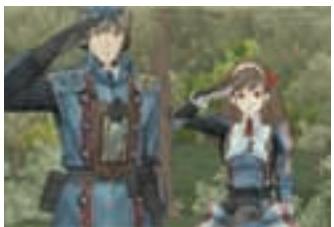
Разработчики выпустили ролик, полностью посвященный демонстрации графических достоинств. Очень мирный, совсем без стрельбы.



SENJOU NO VALKYRIA: GALLIAN CHRONICLES PS3

трейлер

Свеженький трейлер обошелся без геймплейных вставок. Зато вас ждет почти три минуты нарезки из красивейших игровых заставок.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНДОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

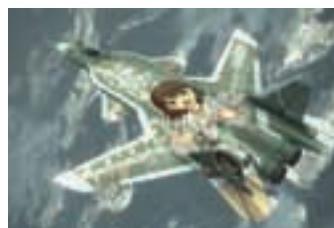
DEVIL MAY CRY 4 PS3 XBOX 360

Половина «ачивментов» для этой игры секретные. Вторая половина – легкотня вроде «пройдите все уровни с рангом S». Всего-то.



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION XBOX 360

Смерть с кавайным лицом на борту нисходит с небес.



DARKNESS WITHIN: IN PURSUIT OF LOATH NOLDER PC

Кто сказал, что жанр адвентур мертв? Неправда, вот доказательство и отличный повод вновь заняться пиксельхантингом.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВЬТЬ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

В свежем выпуске нашего подкаста вы узнаете о том, какой станет следующая часть серии Battlefield; какую игру нам готовят гатские разработчики, создатели безбашенной Total Overdose; осталась ли в живых игра по сериалу Lost; что за междуусобный теннис готовят Sega; что готовят разработчики Alone in the Dark для игроков; что происходит на поле битвы форматов Blu-ray и HD DVD.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

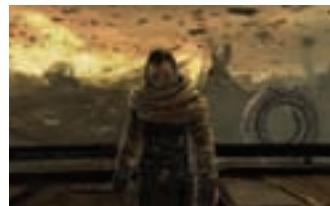
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

В то время как японские геймеры вовсю раскатывают в «Пролог» и устанавливают рекорды, остальному миру остается только им завидовать. К счастью, благодаря компании «Софт Клаб» нам на некоторое время досталась японская версия столь ожидаемой игры.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED PSP PS2 Wii DS XBOX 360 PS3

Помимо спецматериала от самих разработчиков, мы решили, что неплохо бы собрать все известные факты и новое геймплейное видео воедино и смонтировать превью, пропитанное Силой. Только для настоящих джедаев.



ALONE IN THE DARK PC XBOX 360 PS3

После немецкого количества тизеров, то и дело намекающих, что нас ждет что-то страшное в Центральном парке Нью-Йорка, наконец-то был продемонстрирован настоящий геймплей игры. И, несмотря на явное сходство показанного с Resident Evil 4, оно нам очень понравилось.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ РС-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ИДЕЯ НЕПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ ГЛАВНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ – ДАЛЕКО НЕ НОВАЯ В ИСТОРИИ ИГР. ВОТ ТОЛЬКО ЯВНО НЕ САМАЯ УДАЧНАЯ. НЕ В ПЛАНЕ ЗАТЕИ, А В ПЛАНЕ ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ. НИКАК НЕ УДАЕТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМ ГРАМОТНО РАЗВИТЬ СВОЮ МЫСЛЬ. РАЗВЕ ЧТО ФРАНЦУЗСКИМ КУДЕСНИКАМ УДАЛОСЬ-ТАКИ СДЕЛАТЬ ВПОЛНЕ СЕБЕ ПРИЛИЧНУЮ ИГРУ. РЕЧЬ ИДЕТ ОБ EXPERIENCE 112, ВИДЕО-ОБЗОР (ДА И ПРОСТОЙ ОБЗОР ТОЖЕ) ВЫ МОГЛИ ВИДЕТЬ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ. В ЭТОМ ЖЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ САММИ ПОПРОБОВАТЬ ЭТУ КРАЙНЕ НЕОБЫЧНУЮ АДВЕНЧУРУ – ПУСКАЙ И ВСЕГО ЛИШЬ ЕЕ ДЕМОВЕРСИЮ. КРОМЕ ТОГО, В РАЗДЕЛЕ «БОНУСЫ» ВЫ НАЙДЕТЕ ЕЩЕ ДВЕ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЕ (ХОТЯ И БОЛЕЕ ТРАДИЦИОННЫЕ) ИНДИ-ИГРЫ – УРАГАННЫЙ 2D-ШУТЕР HURRICAN И ОТЛИЧНЫЙ МИНИ-МАЛИСТИЧЕСКИЙ ПЛАТФОРМЕР KNOTT ADVENTURES. И, КАК ВСЕГДА, ВАС ЖДЕТ ПОДБОРКА САМОГО ИНТЕРЕСНОГО И СВЕЖЕГО ИГРОВОГО КОНТЕНТА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА РС-ЧАСТИ



1

ДЕМОВЕРСИЯ

4

КИНОРОЛИКА

1

ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

FISTFUL OF FRAGS 1.0 (HALF-LIFE 2)

МОДИФИКАЦИЯ

ДЕМОВЕРСИЯ

EXPERIENCE 112

Демоверсия весьма оригинальной адвентуры. Главная героиня просыпается в одной из палат научной лаборатории. По замыслу, геймер подключается к одной из камер наблюдения, тем самым становясь свидетелем странной истории и единственной надежкой на спасение для юной девушки. Управление более чем нестандартное, персонаж двигается самостоятельно, можно лишь указывать ему путь, открывая двери, включая освещение или другие приборы. Геймерам предстоит решать хитрые головоломки и устранять различные препятствия на плавучей станции, где каждый уголок может таить в себе опасные сюрпризы.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ РС-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть тами образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-прогривателем.

- ▣ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▣ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▣ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- ▣ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▣ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего РС.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не залапана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригнать сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- ▣ Патчи – «заплатки», устраниющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▣ Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- ▣ Софт – полезные программы.
- ▣ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▣ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▣ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▣ Experience 112

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▣ Battlefield 2
- ▣ Company of Heroes
- ▣ Counter-Strike: Source
- ▣ Day of Defeat: Source
- ▣ Half-Life 2
- ▣ Operation Flashpoint: Resistance
- ▣ rFactor
- ▣ The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:

- ▣ ForceWare 169.32 Vista
- ▣ ForceWare 169.32 XP 8800 GS (32-bit)
- ▣ Realtek HD Audio Codec Driver 1.85
- ▣ VIA Hyperion Pro Driver Package 5.15A

ПАТЧИ:

- ▣ BlackSite: Area 51 v1.1 RU
- ▣ Герои Мальгриции 2: Нашествие некромантов v1.005 RU
- ▣ The Elder Scrolls IV: Oblivion – патч v1.0 для «Золотого издания»
- ▣ Puzzle Quest: Challenge of the Warlords v1.02 RU

СОФТ:

- ▣ Anti Trojan Elite 3.9.0
- ▣ Jetico Personal Firewall 2.0.13
- ▣ WinPatrol 14.0.2007.0
- ▣ CD/DVD Diagnostic 3.0.0 build 54

Easy DVD Clone 3.0.16

VSO Inspector 1.4.0.0

XnView 1.92.1

Feedreader 3.12

Free Download Manager 2.5.747

GreenBrowser 4.4.0129

Remove Toolbar Buddy 4.58

uTorrent 1.7.7 Build 8179

Celestia 1.5.0

Hide Folders XP 2.9.5

Active WebCam 10.1

Any Video Converter Free 2.56

AudioGraif 6.11.1.150

Easy CD-DA Extractor

All Media Fixer 8.8

CachemanXP 1.60

Hard Drive Inspector 2.63

PassMark PerformanceTest 6.1.1011

PcBoost 3.1.28.2008

System Spec 2.62

XP Smoker 5.4

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

Чудики

Маша. Рождественская сказка

Илья Муромец и Соловей-разбойник. Ратное дело

Джевел квест. Пасьянс

Путеводство

WIDESCREEN:

CJ7

Defiance

Напряги извилины

Знакомство со Spartanciами

PSP-ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ
НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

DEFIANCE

Тизер военной драмы, в которой Дэнниэл Крэйг (Джеймс Бонд в «Казино Рояль») предстает перед нами в роли еврея-партизана.



ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

Русскоязычный тизер Star Trek от режиссера Джей Джей Абрамса оставляет крайне приятное впечатление.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ
ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

CELESTIA 1.5.0

Бесплатная программа, позволяющая следить за объектами нашей солнечной системы. Celestia содержит все известные крупные планеты, множество звезд, а также спутники и космические станции.

CACHEMANXP 1.60

Мощная программа для оптимизации Windows XP позволяет следить за изменением важных параметров, работать с дисковым кэшем и настройками системы, очищать память...

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ»
ДЛЯ РС-ИГР.

BLACKSITE: AREA 51 V1.1 RU

Игровой интерфейс «Возрожденных» отображается без ошибок при разрешении 1600x1200 в сетевом режиме «Погоня», при обрыве соединения теперь выдается сообщение.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – ПАТЧ V1.0 ДЛЯ «ЗОЛОТОГО ИЗДАНИЯ»

Обновление исправляет карту и ряд текстур, заменяет некорректную озвучку некоторых персонажей и устраняет опечатки в игре.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ
ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!».
СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

SHOKO NAKAGAWA – SORAIRO DAYS

КЛИП
Музыкальный клип на песню из опенинга аниме Gurren Lagann. В кадре – певица Шоко Накагава.

ГАЛЕРЕЯ

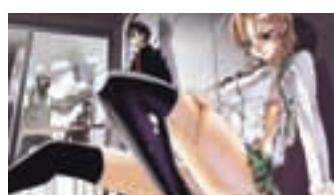
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ.
КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ,
СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREWARE/ SHAREWARE

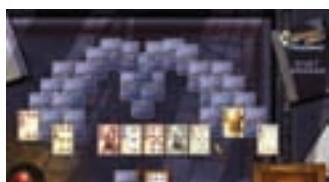
ПУТЕВОДСТВО

Увлекательная игра с симпатичной анимацией.



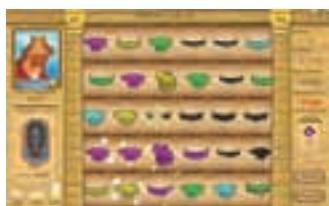
ДЖЕВЕЛ КВЕСТ. ПАСЬЯНС

Оригинальная карточная игра, где за выигрыш платят драгоценными камнями.



ИЛЬЯ МУРОМЕЦ И СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК. РАТНОЕ ДЕЛО

Логическая игра по мотивам мультфильма.



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовой, трех-, пяти- и семилетней давности.



HURRICAN

«Ураганный» двухмерный инди-шутер.



KNYT STORIES

Платформер. С успокаивающей музыкой. Бесплатный.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

BATTLEFIELD 2

Как и в случае с Battlefield 1942, существует прослойка модов для Battlefield 2, основная цель которых – добавить в игру больше веселья. Эти работы добавляют немного техники, но игровой процесс меняется кардинально. Именно к таким модам относится Sandbox 0.5, довольно популярная работа от создателей небезызвестного Battleracer. Основная идея данного мода состоит в постройке из заранее заготовленных элементов трасс, по которым потом можно гонять с друзьями. Трассы могут быть самыми разными, все зависит от воображения.



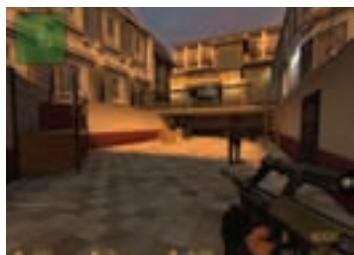
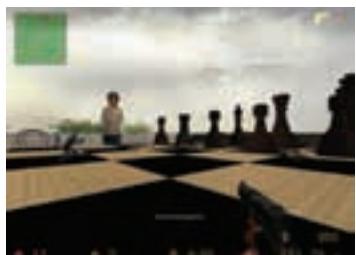
COMPANY OF HEROES

Без зимних пейзажей в нынешнем месяце не обошлось. Побегать по рыхлому снегу можно на карте Atomic Christmas. Здесь существует несколько путей прохода на базу противника, один из них лежит через центральный остров. Не обошлось и без пустынных пейзажей – их представляет карта Sid Nsir. Тем, кто любит масштабные сражения, можем предложить работу под названием Siegfried Line. Чтобы прорваться к базе противника, необходимо сначала преодолеть мощную заградительную линию.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

Любителям работ не от мира сего наверняка приглянется карта aim_Chess. На шахматной доске воюют крошечные террористы и оперативники, шахматистам остается лишь глядеть на это жуткое зрелище. Классический режим Counter-Strike в этом месяце представляет cs_Assault Dust – карта, в которой очень удачно соединены две очень известные локации. Поклонников подрывных работ можно поздравить: недостатка карт для режима Defuse тоже не наблюдается.



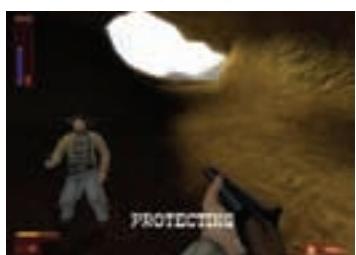
DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как обычно, вас ожидает десяток карт, заточенных под сетевые баталии. Первым номером идет dod_4 Towers final 2, необычная работа, где динамизм превыше стиля. Не менее необычно смотрится карта dod_Airfield Headquarter b3d, где воевать предстоит за секретную немецкую авиабазу. Основная же часть подборки создана для тех, кто не приветствует смелые эксперименты. Любителям зимних локаций наверняка приглянется карта dod_Flers beta 1, действие которой происходит в заснеженном городе.



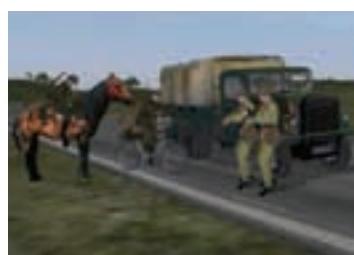
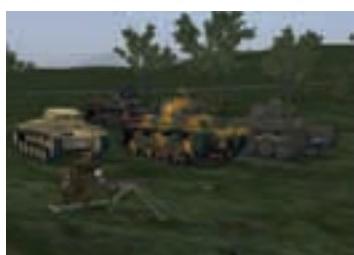
HALF-LIFE 2

Half-Life 2 ковбои как-то обходили стороной, и лишь сейчас появилась первая по-настоящему достойная работа. Модификация под названием Fistful of Frags 1.0 стала настоящим открытием. Пожалуй, это одна из лучших вещей на тему Дикого Запада. Банальной перестрелке авторы Fistful of Frags предпочли битву за золото. Весьма интересно выглядят и система развития персонажа, где за убийства или захват золота выдаются бонусные очки, которые дают доступ к новым видам оружия.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Центральное место в подборке занимает ACSR38 Demo VI.5, демонстрационная версия весьма необычного мода. На сей раз основными действующими лицами становятся чехи и словаки. Как известно, Чехословакия была отдана на растерзание Германии и Польши по Мюнхенскому договору, но авторы ACSR38 Demo VI.5 предложили альтернативный вариант: Чехословакия дает отпор агрессорам. Кампании пока не предусмотрено, зато есть с десяток одиночных миссий, в которых доступна не только пехота, но и бронетехника.



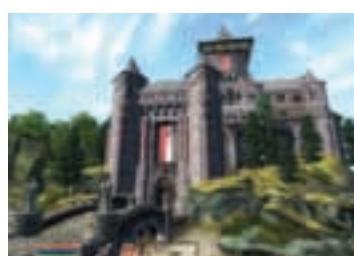
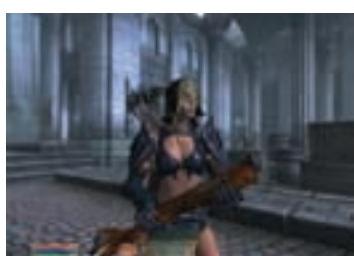
RFACTOR

Центральное место в подборке для rFactor занимает модификация, авторами которой являются создатели игры. Немудрено, что rFactor Drift Revolution 1.0 заметно отличается от остальных работ. Разработчикам доступно куда больше игровых ресурсов, они сами себе хозяева, так что мог получиться отменным. На выбор предлагается несколько гоночных классов, от самых простых и до настоящих гоночных монстров. Название мода говорит само за себя – заносы здесь являются самым главным.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

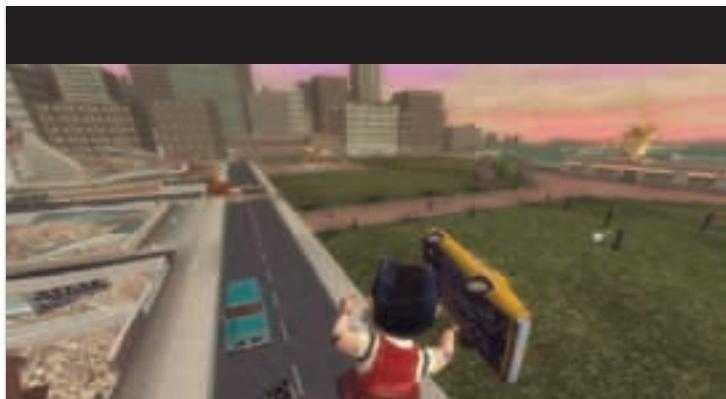
В нынешнем месяце вас ожидает полтора десятка плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion. Главной темой подборки стали замки и дома. Прежде всего, стоит отметить Castle Almgard, живописный замок, стоящий к югу от города Anvil. Castle Almgard не является домом или вражеской цитаделью, это город в миниатюре, живущий по своим правилам. В похожем стиле выполнен Calair Castle 1.0, замок, стоящий на юге от Imperial City. Здесь можно получить пару квестов, да и просто прогуляться по окрестностям.



ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!



gameland.tv
television for gamers



Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

ПЛАТФОРМА: WII, PSP | КОГДА: 29 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Действие третьей части *Destroy All Humans!* с подзаголовком *Big Willy Unleashed*, следуя хронологии сериала, происходит в семидесятые, цели же высадившегося на Землю инопланетного захватчика остаются прежними: уничтожить человечество. Основное оружие в *Big Willy Unleashed* позволяет превращать людей в зомби, которые, в свою очередь, по цепочке заражают других; главной «фишкой» сериала по-прежнему остается черный юмор.

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учитите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



Wild Arms 5

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 22 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Condemned 2

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 14 МАРТА 2008 ГОДА

PC

15.02	Hour of Victory	Midway	Европа
29.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	Gothic Universe	JoWood	Европа
29.02	Lost: Via Domus	Ubisoft	Европа
29.02	The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts	Европа
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 01.03	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
01.03	The Command & Conquer Saga	Electronic Arts	Европа
07.03	Monster Jam	Activision	Европа
07.03	Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm	THQ	Европа
11.03	FlatOut: Head On	Empire	США
<input checked="" type="checkbox"/> 11.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	США
14.03	Sam & Max Episode 204: Chariot of the Dogs	Telltale Games	США
14.03	Warhammer: Mark of Chaos - Battle March	Namco Bandai	Европа

PLAYSTATION 2

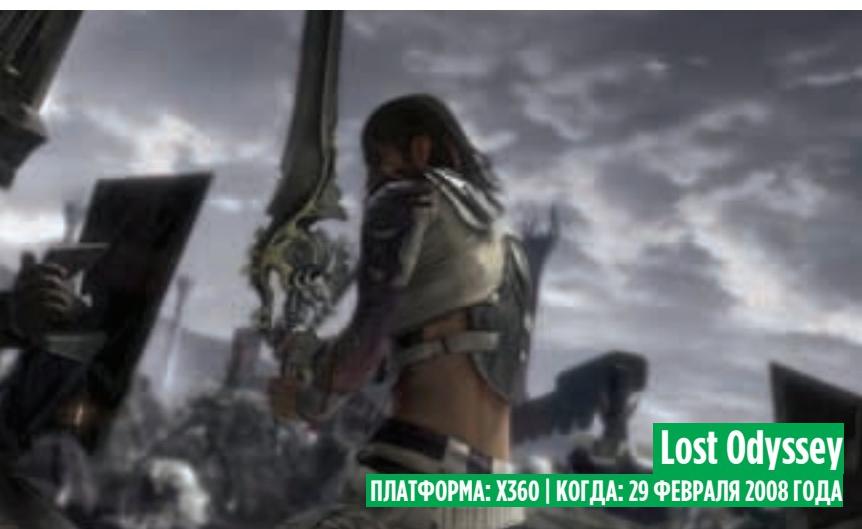
<input checked="" type="checkbox"/> 22.02	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	Европа
22.02	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 22.02	Wild ARMs 5	Xseed	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	Persona 3	Koei	Европа
01.03	Alone in the Dark	Atari	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 01.03	Odin Sphere	Square Enix	Европа
01.03	Samurai Warriors 2: Xtreme Legends	Koei	Европа

PLAYSTATION 3

22.02	FIFA Street 3	EA	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 22.02	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
29.02	BlackSite	Midway	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Европа
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа
01.03	Lost: Via Domus	Ubisoft	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 01.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
04.03	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	США
<input checked="" type="checkbox"/> 07.03	Army of Two	Electronic Arts	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 07.03	Dynasty Warriors 6	Koei	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 14.03	Condemned 2	Sega Europe	Европа

Wii

<input checked="" type="checkbox"/> 15.02	Battalion Wars 2	Nintendo	Европа
15.02	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 22.02	Samurai Warriors: Katana	Koei	Европа
22.02	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 26.02	Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	Square Enix	США
29.02	Bleach: Shattered Blade	Sega	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
29.02	Guilty Gear XX Accent Core	505 Games	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 29.02	No More Heroes	Rising Star	Европа
01.03	Alone in the Dark	Atari	Европа
01.03	Fishing Master	Konami	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 01.03	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
04.03	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США
07.03	Bomberman Land	Rising Star	Европа



Lost Odyssey

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 29 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

07.03	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	Европа
07.03	Monster Jam	Activision	Европа
✓ 09.03	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США
10.03	Worms: A Space Oddity	THQ	США
14.03	Ninja Reflex	Electronic Arts	Европа

XBOX 360

22.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	Европа
29.02	Beautiful Katamari	Namco Bandai	Европа
29.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
✓ 29.02	Lost Odyssey	Microsoft	Европа
29.02	Lost: Via Domus	Ubisoft	Европа
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа
✓ 01.03	Alone in the Dark	Atari	Европа
04.03	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	США
✓ 07.03	Army of Two	Electronic Arts	Европа
✓ 07.03	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	Европа
✓ 07.03	Dynasty Warriors 6	Koei	Европа
07.03	Monster Jam	Activision	Европа
07.03	Universe at War: Earth Assault	Sega	Европа
✓ 14.03	Condemned 2: Bloodshot	Sega	Европа
✓ 14.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
14.03	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа

NINTENDO DS

✓ 15.02	Cooking Mama 2	505 Games	Европа
✓ 15.02	Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square Enix	Европа
15.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
15.02	Naruto: Ninja Destiny	Namco Bandai	Европа
15.02	Paint by DS	Mercury Games	Европа
15.02	Ratatouille: Food Frenzy	THQ	Европа
22.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	Европа
✓ 26.02	Nanostray 2	Majesco	США
✓ 29.02	Mega Man ZX Advent	Capcom	Европа
04.03	Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer	Sega	США
07.03	Ace Attorney: Apollo Justice	Capcom	Европа
07.03	Bomberman Story DS	505 Games	Европа
07.03	Monster Jam	Activision	Европа
10.03	Lost in Blue 3	Konami	США
11.03	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Nintendo	США
14.03	Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	Европа
14.03	Ninja Reflex	Electronic Arts	Европа

PSP

15.02	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Европа
15.02	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
15.02	Dragoneer's Aria	Koei	Европа
✓ 22.02	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
✓ 26.02	Patapon	SCEA	США
01.03	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Konami	Европа
01.03	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
07.03	Bomberman Land	Hudson	Европа
04.03	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США
✓ 04.03	God of War: Chains of Olympus	SCEA	США
✓ 11.03	Wild ARMS XF	Xseed Games	США



Lost in Blue 3

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 10 МАРТА 2008 ГОДА (США)



Третий выпуск сериала, как и предыдущие части, посвящен попыткам выжить на необитаемом острове. Игра предлагается либо за юношу, либо за девушку: персонаж отправляется в морское путешествие вместе с сестрой или братом, но корабль вскоре терпит крушение. Трехмерная графика заметно улучшилась (чего стоят рендеренные сюжетные вставки), однако геймплей не слишком изменился. Та же еда, то же жилище, те же инструменты... Троекратное повторение изначально оригинальной концепции смотрится как моветон со стороны Konami.



Wild Arms XF

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 11 МАРТА 2008 ГОДА



Battalion Wars 2

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 15 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 5 марта

Как оказалось, российские геймеры любят промчаться на машине, сбивая всех вокруг – разумеется, в виртуальном мире. А разработчики знают, что любят геймеры, и радуют их новыми сногшибательными гонками – такими, как «Death Track: Возрождение». Десять городов мира ждут, чтобы вы превратили их в руины. Десять мощнейших автомобилей готовы перегрызть друг другу рулевые колонки в борьбе за первое место в самых жестоких гонках будущего. Ждите новую «Страну Игр» с запахом резины, бензина, масла и горячего металла.

Death Track: Возрождение

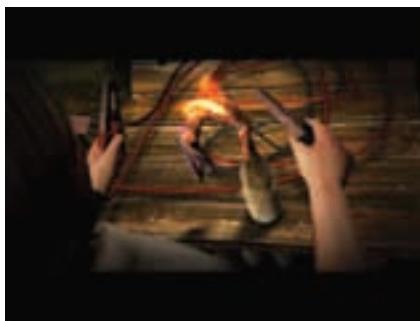


СПЕЦ**МАШИНЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ БОЛЬНО**

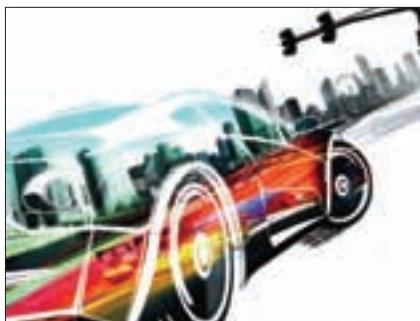
Главное – не прийти к финишу, а не пропустить к нему соперников! Хроника компьютерного автобезумия.

**ОБЗОР****OVERTCLOCKED**

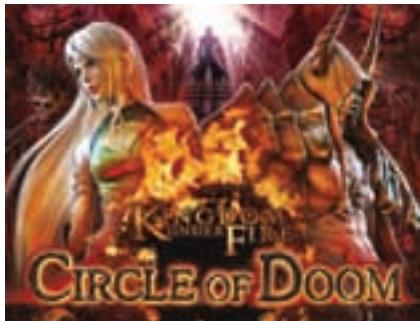
На мозги кулер не поставишь.

**ОБЗОР****BURNOUT PARADISE (PS3, XBOX 360)**

Новое лицо любимой игры.

**ОБЗОР****KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM (XBOX 360)**

Что японцу хорошо, то русскому... что?

**ИНТЕРВЬЮ****ГЕННАДИЙ ГРИГОРЬЕВ**

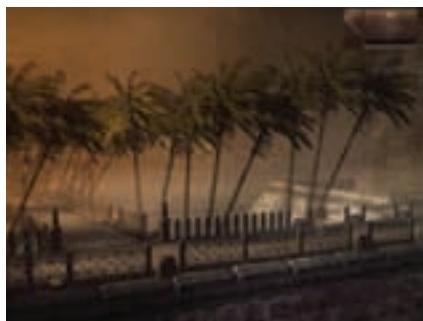
Один из первых пропагандистов настольного Warhammer в России вспоминает о своей работе над Dawn of War.

**ДЕМОТЕСТ****MOUNT & BLADE**

Наследники «Пиратов Сига Мейера» ездят верхом, да все посуху. Первая Конная игра нового тысячелетия.

**ОБЗОР****SINKING ISLAND**

Бенуя Сокаль не тонет!

**ОБЗОР****SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK**

Отстрелите своему врагу все!

**ОБЗОР****PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE (PSP, PS2)**

Летний блокбастер холодной зимой.

**СПЕЦ****PS3 ПРОТИВ XBOX 360**

Сравниваем железо двух приставок.

**СПЕЦ****FRONT MISSION**

Секреты гигантских боевых машин от Square Enix.

**ОБЗОР****MARIO PARTY DS**

Чем больше экранов, тем веселее!



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

МЫ ЗА ИГРАМИ!
ТЕБЕ ЧТО-НИБУДЬ КУПИТЬ?

ИЗДЕВАЮТСЯ!

ГУЛЯЙТЕ,
НЕУДАЧНИКИ МОИ,
ПОКА МОЖЕТЕ!

МОЯ ПРЕЛЕСТЬ!
ПРОЦЕССОР СЕЛ.
ЭЛЕГАНТНЫЙ ДИЗАЙН.
ПОБЛЕСКИВАЮЩИЙ КОРПУС.
ВНУШИТЕЛЬНЫЕ
ГАБАРИТЫ...

ХИТИНОВЫЙ
СКЕЛЕТ..
СУРОВЫЕ КЛЕЩИ!

ИТАДАКІ
НДЧНЕМ!!!!

РИМИЛДЖРЕЙСЕР!!!

ЛУЧШЕ БЫ ВАМ КУПТИТЬ
КАКИХ-НИБУДЬ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
КЛАССНЫХ ИГР!!!

ВЫПУСК 03: ГИГАНТСКИЙ ВРАЖЕСКИЙ КРАБ

Художник: Гриф grif@post.ru **Сценарист:** Spriggan spriggan@gameland.ru

авто@mail.ru
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Лучшее авто 2007 по версии Рунета



Голосуйте
с 1 по 29
февраля



Что
выбираем?

В премии «Лучший авто 2007» мы выбираем лучшую модель автомобиля за прошлый год.



Кто
в жюри?

Выбор победителя осуществляется всеми пользователями Рунета.



Кто
участвует?

В голосовании представлены автомобили, находящиеся в продаже у официальных дилеров в России в 2007-м году.



Когда
результаты?

Победитель будет объявлен в начале марта. Предварительные результаты можно увидеть сразу после голосования!

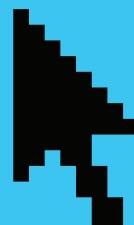
Первая автомобильная премия рунета!

<http://bestauto.mail.ru>

(game)land представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

► ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов



КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие
web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чьим увлечением является готовые получать информацию
о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медиа-проекты,
рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому
кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то,
что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – \$25 000!

Подведены итоги первого тура!

Шорт-лист смотрите на www.eaward.ru!

Определение победителей в феврале!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru



Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung



Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.



Panasonic
ideas for life

Официальный спонсор категории Мотор автомобильная электроника Panasonic

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION | DEVIL MAY CRY 4 | ENDLESS OCEAN | RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES | TOO HUMAN

04#253 | ФЕВРАЛЬ | 2008



СТРАНА
ИГР

ncsoft

СТРАНА
ИГР

1C
ФИРМА -1C

DEVIL MAY CRY

CAPCOM